Uma publicação fonte

MICRO &VIDEO

Ano I Número 6, 1984 Cr$ 2.000

Escolha Seu Micro

Videogames Premiados

ODYSSEY no "Campeão do Mês"

Colunas: TK, CP200 APPLE TRS80 COLOR

® Dynavision é marca registrada da Dynacom Ltda.
® Atari é marca registrada da Atari Inc. USA

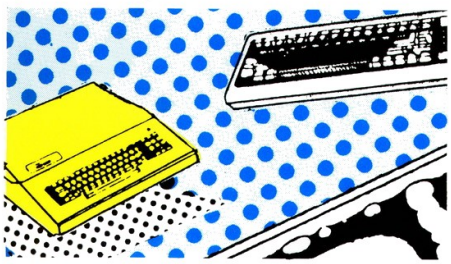
Os mais fascinantes Videogames:
PITFALL, RIVER-RAID, ZAXXON, SMURF, DONKEY-KONG, MISS PAC-MAN, SEAQUEST
e mais 150 jogos já disponíveis para seu DYNAVISION® e ATARI®.

DYNACOM Tel.: (011) 223-2199 - Cx. Postal 54111 - São Paulo - SP

ÍNDICE

36 COMO ESCOLHER O SEU MICRO

Tudo que você deve saber antes de comprar o seu microcomputador. Como selecionar o modelo adequado para suas necessidades.



6 VIDEOGAMES PREMIADOS

Os cartuchos que foram escolhidos como os melhores pelas três maiores revistas americanas de videogame.

58 MICROFESTIVAL SP

Os novos lançamentos apresentados no Anhembi. Os micros que disputarão o mercado este ano.

7 CAMPEÃO DO MÊS

Prove que você é um às dos videogames, na promoção "Campeão do Mês", de ODYSSEY e MICRO & VIDEO, e ganhe cartuchos e brindes surpresa.

EDITORIAL 10

JORNAL DA TELINHA
As últimas notícias de micros, vídeo e games. 11

DICAS & DÚVIDAS
MICRO & VÍDEO responde às dúvidas dos leitores. 18

GUIA DE SERVIÇOS
Mais de 300 endereços de assistência técnica, lojas, clubes, locadoras, livrarias e tudo que o leitor precisar. 45

CURSOS
Os cursos de abril 45, 46, 49

CATÁLOGO
Os videogames disponíveis no mercado e os últimos lançamentos, nacionais e internacionais. 34

APPLE PIE
Dicas e programas para Apple e compatíveis. 44

GERAÇÃO TRS 80
Dicas e programas para os micros compatíveis com os TRS 80 Modelos I e III. 54

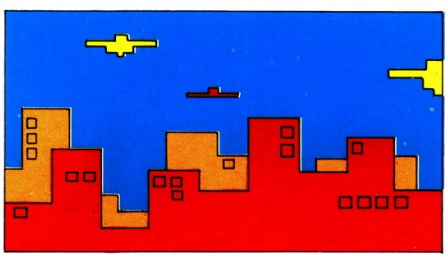
TK, 200 & FAMÍLIA
Dicas e programas para TK, CP 200, AS 1000, Ringo e Sinclair. 52

TRS COLOR
Dicas e programas para os compatíveis com o Color Computer da Radio Shack. 56

LIVROS
Os livros do mês. 50

25 JOYSTICK

Análise e dicas para fazer mais pontos em Joust, Dolphin, Come Come II, Snafú, Tron, River Raid, Defensores da Liberdade, Space Battle, Crackpots e outros cartuchos.



60 VITRINE

A nova impressora Grafix 100, Elppa Jr da Victor, Itautec Junior - E Craft II e os últimos lançamentos.

24 VIDEO PROFISSIONAL

Um luxuoso hotel, onde o vídeo terá a maior importância.

20 VÍDEOGUIA

Comentários e críticas sobre filmes como Krull, Twilight Zone, Belle de Jour e mais.

OS 15 MAIS PROCURADOS

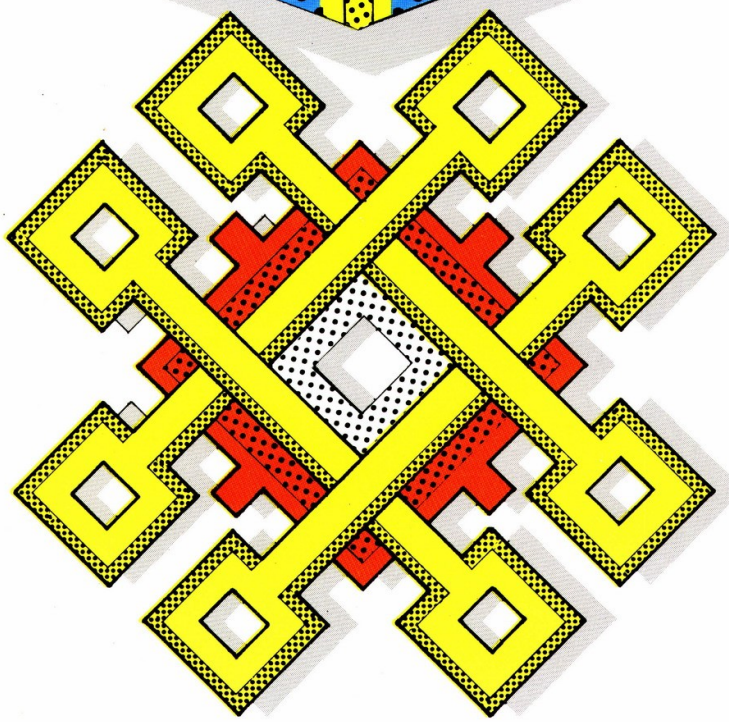
Videogames 30

Filmes 22

ODYSSEY
PHILIPS
ACTION
PHILIPS

CHEGOU
COME-COME II.
O GULOSINHO
ODYSSEY.
Chegou a mais nova e emocionante aventura do Come-Come. Venha enfrentar esse desafio. Corra com o gulosinho Odyssey atrás dos biscoitos e das vitaminas. E depois acabe com os monstrinhos. Mas se você não for rápido, os monstrinhos nhoc! no Come-Come. E no Odyssey a diversão é maior porque Odyssey é o único videogame com teclado alfanumérico que permite mudar o labirinto do jogo apresentando maiores desafios. Venha já para as novas emoções do Come-Come II.
O gulosinho Odyssey.
ODYSSEY
MAIS DIVERSÃO E DESAFIO EM CADA JOGO.
0000
ACTION
a sua marca
PHILIPS

VIDEOGAMES PREMIADOS



Ignácio Machado

A proliferação de cartuchos para todos os sistemas, torna quase impossível, ao gamemaníaco, orientar-se quanto às melhores opções na hora de gastar o seu dinheiro na compra de um novo jogo para seu videogame.

As revistas especializadas procuram ajudá-lo, através de análises dos cartuchos disponíveis no mercado ou em fase de lançamento. A seção joystick de MICRO & VIDEO é um bom exemplo deste tipo de orientação.

Com o passar do tempo, porém, foram surgindo outras formas de mostrar ao consumidor quais os melhores jogos. Uma das mais importantes delas é a premiação anual dos melhores jogos.

Outras atividades também se utilizam das premiações. Quem não acompanha a entrega do Oscar para os melhores filmes ou o prêmio Molière nas artes cênicas? A propaganda possui inúmeros festivais e prêmios.

Na área dos videogames é a mesma coisa. As principais revistas americanas reúnem seus especialistas para a escolha dos melhores jogos do ano.

No mercado brasileiro, um grande número de cartuchos vêm sendo lançados, tornando difícil a escolha do computador. Para orientá-lo, MICRO & VIDEO pesquisou as premiações das três principais revistas americanas: Videogaming, Electronic Fun e Electronic Games ocorreram no início deste ano e referem-se apenas a cartuchos do ano passado. Por isso você não encontrará grandes jogos como Demon Attack (Imagic para Atari 2600), que foi o grande campeão do ano de 1982. A premiação de Videogaming ocorreu no meio do ano passado e por isto não inclui os últimos lançamentos como Burgertime, Enduro, River Raid, Senhor das Trevas e Tartarugas.

Videogaming

A mais completa premiação foi a da revista Videogaming, já que os cartuchos concorriam primeiro a um prêmio no seu sistema, para depois competirem na parte geral.

Na parte específica os premiados foram:

Melhor jogo Atari 2600: em primeiro Megamania (Activision), seguido de Pitfall (Activision) e Demon Attack (Imagic).

Melhor jogo para Colecovision: Venture (Coleco), seguido de Lady Bug (Coleco) e Zaxxon (Coleco).

Melhor jogo para Intellivision = B-17 Bomber (Mattel), que utiliza o Intellivoice, seguido de Demon Attack (Imagic) e Poker & Blackjack (Mattel).

Melhor jogo para Odyssey: OVNI (Philips), seguido de Come Come (Philips) e Demon Attack (Imagic).

Melhor jogo para Atari 5200: Centipede seguido de Pac Man e Defender, todos da Atari.

Melhores gráficos para o Atari 2600 = Pitfall (Activision), foi o vencedor devido à variedade e precisão, seguido de Phoenix (Atari) e Demon Attack (Imagic).

Melhores gráficos para Colecovision: Zaxxon (Coleco), como era de se esperar venceu, Smurf (Coleco) foi o segundo, seguido de Donkey Kong (Coleco).

Melhores gráficos para Intellivision: B-17 Bomber (Mattel), venceu mais uma vez. Em segundo, ficou Demon Attack (Imagic) e em terceiro, Bowling (Mattel).

Melhores gráficos para Atari 5200: Centípede, Pac Man e Defender, nesta ordem, todos da Atari.

Melhor jogo de esporte:

Para Atari 2600 ocorreu um empate entre super Challenge Basebal (M Network) e Realsports Basebal (Atari). O terceiro, foi Boxing (Activision).

Para Intellivision venceu NFL Football, seguido de Horse Racing e Boxing, todos da Mattel.

Para Odyssey, o campeão foi fórmula 1 / Interlagos, em segundo Beisebol, todos da Philips.

Na parte geral haviam três categorias:

Melhor adaptação dos fliperamas teve como vencedor a versão de Pac Man (Atari) para o 5200. Em segundo, Zaxxon (Coleco para Colecovision) e em Centípede (Atari para 5200).

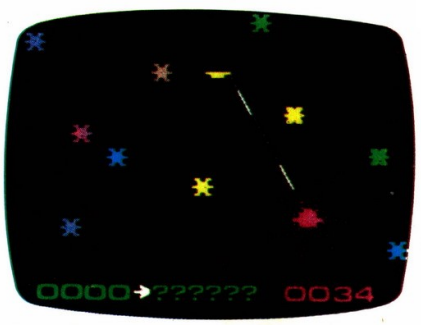
Melhor jogo educacional: Venceu Sid the Spellbinder (Philips para Odyssey), com Word Zapper (U. S. Games), em segundo e Nimbers Ned (Philips para Odyssey), em terceiro.

Melhor jogo não baseado em fliperamas: The Empire Strikes Back (Barker Brothers para o 2600), seguido de Superman (Atari para o 2600) e Tron Deadly Discs (Mattel para Intellivision).

Electronic Fun

A votação da revista Electronic Fun With Computers & Games, que a partir de abril se chamará somente Computer Fun, foi realizada junto aos leitores. Até nos videogames já há eleições diretas. Para Presidente do Brasil, ainda não. A não ser que o pessoal se emende na hora da emenda.

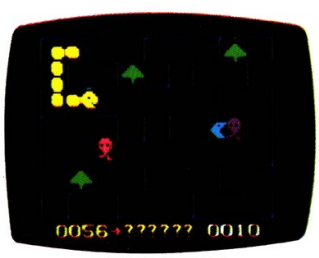
A única categoria indireta foi a escolha dos editores. E o foi o clássico Pitfall, que a Activision já lançou para o 2600, Intellivision e Colecovision.



Atenção, Campeões de Videogame! Participem do Concurso

CAMPEÃO DO MÊS

É muito simples participar. Veja o regulamento.



COME-COME

SENHOR DAS TREVAS

TARTARUGAS

JOGOS DO MÊS DE MARÇO: COME-COME, SENHOR DAS TREVAS E TARTARUGAS.

REGULAMENTO.

1. Em cada número, Micro & Video publica a relação dos 3 jogos de Videogame que entrarão em disputa naquele mês.
2. Escolha um deles, faça o máximo de pontos e mande uma foto sua ao lado da TV mostrando o total que você atingiu. Também pode ser slide ou negativo.
   No verso da foto ou do envelope, anote seu nome, endereço e telefone.
3. Envie o material, até o dia 30 do mês seguinte ao de capa da revista, para: "Campeão do Mês" — Odyssey/Micro & Video — Av. Passos, 101 gr. 1.203 - CEP 20051 - Rio de Janeiro - RJ.
   Quem fizer o maior número de pontos em um determinado jogo ganha o título de Campeão do Mês.
   E quem tiver a melhor média entre os três campeões dos jogos indicados ganha o título de Supercampeão do Mês.
4. Os Campeões e Supercampeão receberão como prêmio cartuchos Odyssey da Philips e Diplomas de Vencedores e terão seus resultados publicados na edição seguinte de Micro & Video. Com foto e tudo.
   E para ninguém ficar de fora, ainda tem uma porção de brindes-surpresa para os demais participantes.

Se você não for vencedor desta vez é só tentar de novo no próximo mês.
Lembre-se de que os grandes campeões são sempre os que não desistem nunca. Boa sorte!

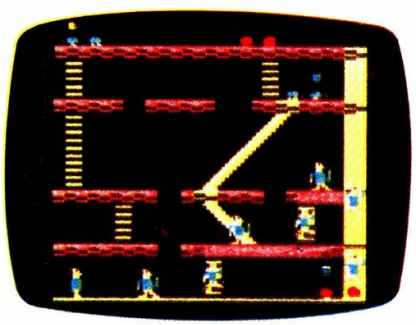
ODYSSEY

MAIS DIVERSÃO E DESAFIO EM CADA JOGO.

MICRO &VIDEO

Nas demais categorias os premiados foram:

Videogame mais divertido, Donkey Kong Jr (Coleco para Colecovision). Jogo mais original, empate entre Microsurgeon (Imagic para Intellivision) e Keystone Kapers (Activision para o 2600). Melhor jogo de automobilismo, Turbo, da Coleco para o Colecovision. Melhor jogo de atirar para cima, Centípede, da Atari para o 5200. Melhor jogo de estratégia, Count Ermeasure, também da Atari para o 5200.



Melhor aventura, Advanced Dungeons & Dragons (Mattel para Intellivision). Melhor jogo de escalada, Donkey Kong Jr, Coleco para Colecovision, que venceu também na categoria de melhor adaptação dos fliperamas.

Na categoria de melhores gráficos, o campeão foi o belíssimo Zaxxon, da Coleco para o Colecovision, jogo de ação.

O melhor jogo de labirinto foi Ms Pac Man, da Atari para o 2600 e o melhor jogo de esporte foi Football, da Atari para o 5200.

Electronic Games

Em sua quinta edição, o Arcade Awards da revista Electronic Games resolveu dividir sua premiação de videogames entre cartuchos com mais e menos de 16K de memória ROM, para não beneficiar os sistemas de terceira geração.

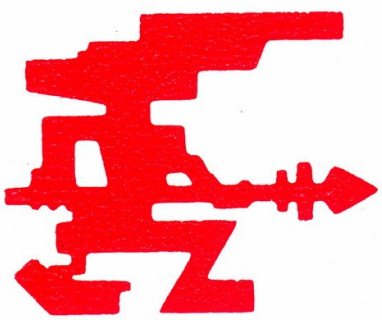
O grande prêmio é dado ao jogo eletrônico do ano. Em 1983, o grande campeão foi Miner 2049 er, em todas as suas versões.

Com menos de 16K, os campeões foram Ms. Pac Man (Atari para 2600) como o videogame do ano, com certificados de mérito para Burgertime (Mattel para Intellivision). Drácula (Imagic para Intellivision) e Keystone (Activision para 2600). Os melhores efeitos sonoros e visuais foram os de Dolphin, da Activision para o 2600, com mérito para B-17 Bomber (Mattel) e Dragonfire (Imagic), ambos para o Intellivision.

Com mais de 16K ROM, o videogame do ano foi Lady Bug (Coleco) e os méritos foram Zaxxon (Coleco) e Centípede (5200).

Na parte geral, os premiados foram Advanced Dungeons & Dragons (Mattel para Intellivision), como melhor aventura; Vanguard (Atari), como melhor ficção científica; River Raid, melhor ação; Enduro, melhor esporte; Kangoroo, melhor adaptação dos fliperamas e Oink (Activistion para 2600) o mais bem humorado, com mérito para o Come Come (Philips para Odyssey).

Depois de tantos prêmios, cabe ao leitor agora ligar o seu console e experimentar os jogos para ver se houve justiça ou não.



ASSINE MICRO & VIDEO

E DESAFIE OS MISTÉRIOS DO RINGO

De junho até dezembro, os assinantes de MICRO & VIDEO concorrerão a 4 (quatro) **microcomputadores RINGO R-470, o micro que aceita desafios.**

Assinando MICRO & VIDEO, você desvendará todos os mistérios dos mundos dos microcomputadores, vídeogames e vídeocassetes. Todos os meses receberá seu exemplar em casa e economizará evitando os constantes aumentos, devido à inflação. Envie logo seu cupom para concorrer ao primeiro RINGO.

E se você já é assinante, não se preocupe. Você também está concorrendo nesta promoção MICRO & VIDEO.

SIM! *Quero desvendar os mistérios do micro e do vídeo, assinando MICRO & VIDEO por:*

		Brasil		*Exterior*
6 meses	—	*Cr$ 12.000,*	—	*US$ 30,*
12 meses	—	*Cr$ 22.000,*	—	*US$ 50,*
24 meses	—	*Cr$ 40.000,*	—	*US$ 90,*

Estou enviando um cheque nominal de nº _____ *do banco* _____ _____ *à FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA.*

Quero que minha assinatura seja enviada para:

Nome: _____

Endereço: _____

CEP: _____ *Cidade:* _____ *Estado:* _____ *Telefone:* _____

Envie este cupom para: MICRO & VIDEO
Av. Passos, 101/1203
CEP 20051 - Rio - RJ - Tel (021) 253-7730

MICRO & VIDEO

A revista que acaba com os mistérios

EDITORIAL

Quando, no início deste ano, começaram a chegar as respostas à nossa pesquisa, o fato que mais nos chamou a atenção foi o volume de respondentes que declaravam pretender comprar um microcomputador. A maior parte das respostas vinha de leitores que não possuiam micros, embora um grande número de leitores com micros quisessem partir para máquinas de um porte maior.

A última tabulação dos dados da pesquisa MICRO & VIDEO, indicavam que 56% dos nossos leitores querem comprar um microcomputador.

Este resultado nos fez criar esta edição especial cuja principal matéria será "Como escolher seu micro".

O mercado brasileiro está cheio de opções e muitas vezes o consumidor se perde diante de tantos micros.

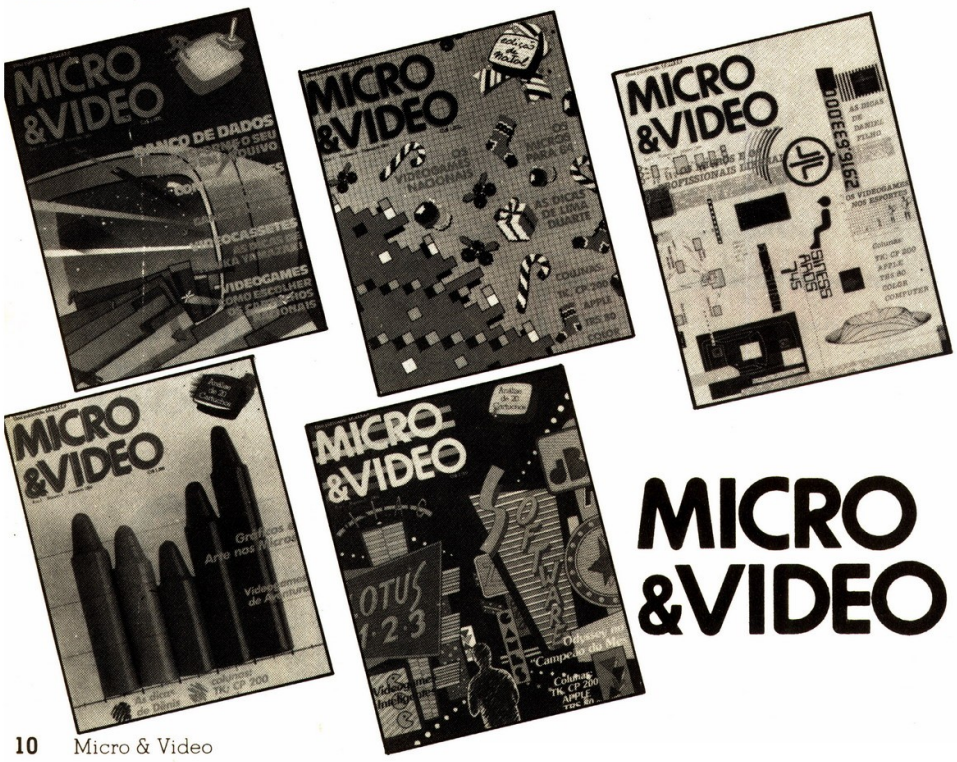
Nossa intenção é orientá-lo, evitando que seja feita uma opção inadequada para às suas necessidades.

Este número marca nosso primeiro semestre de vida. Neste período, MICRO & VIDEO deixou de ser uma esperança para tornar-se uma realidade. Isto só foi possível graças à você, que nos tem apoiado e criticado.

Através da pesquisa, podemos detectar os seus anseios.

A partir do próximo número, MICRO & VIDEO sofrerá uma pequena reformulação editorial, incorporando novas colunas e matérias, de acordo com pedidos.

Continue nos escrevendo, para que nós possamos atendê-lo.



MICRO &VIDEO

Editores
Ignácio Machado (RJ)
Eduardo Werner Lang (SP)
Redação:
Jurema Actis (chefe)
Lilian Rosane Gonçalves

Colaboradores nesta edição:
Luiz Cláudio Valdetaro, Luiz Eduardo Mihich, Gustavo Barbosa Manoel Bernardo Mattos Machado, José Renato Ferreira Garcia, Luiz Peres Azevedo, João Luiz Francalacci Rocha, André Mazai e Artur Fernando.
Editor de Arte:
Juca Machado
Assistente de Arte:
Fernando Tige
Arte Final:
William Frank
Fotografia:
Augusto Campos
Ilustrações:
Dan

Diretor Executivo:
Ignácio Machado
Diretor Financeiro
Marcos Montenegro
Diretor de Pesquisa:
Luiz Paulo Montenegro
Diretor de Operações:
Carlos Augusto Montenegro
Diretor Comercial:
Ana Cristina Ribeiro
Contato RJ:
Sandra dos Santos
Gerente de Promoções:
Claudia Maria Rodrigues Pfisterer
Secretaria:
Regina Celi Simões
Civan Alves da Silva

MICRO & VÍDEO é uma publicação da Fonte Editorial e de Comunicação Ltda.
Representante (agências) SP: J. Bueno Representações Ltda.
Av. Brig. Luiz Antônio, 2367 - Cj. 913
CEP 01401 Bela Vista SP
Tel.: (011) 289-9467

Brasília: Cesar A. Cruz
SQS - Edif. Joquei Clube, 2º A. cj. 209
Tel.: (061) 225-0641

Curitiba: Eduardo Chebe
Av. Candido de Abreu, 427 9º A. cj. 910
Tel.: (041) 223-1682/223-1759

Porto Alegre: Darci V. Lopes
Av. Bento Gonçalves, 1757 cj. 202
Tel.: (0512) 36-3721

Distribuição:
Fernando Chinaglia distribuidora S/A
Rua Teodoro da Silva, 907
Tel.: (021) 268-9112 PBX
CEP 20563 - Rio de Janeiro - RJ

Fotolitos:
Estudio Gráfico
Fotocomposição: Studio Alfa

MICRO & VÍDEO não se responsabiliza pelas opiniões emitidas nas matérias assinadas, assim como pelo conteúdo dos anúncios pagos.

Todas as cartas enviadas à Revista serão consideradas como autorizadas para publicação, edição e comentários.

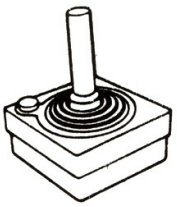
As cartas deverão ser enviadas à Redação:
Av. Passos, 101 gr. 1203 - Rio
CEP. 20051 - Tel.: (021) 253-7730

Todos os direitos de reprodução das matérias publicadas em MICRO & VÍDEO são reservados. Nenhum material pode ser aproveitado sem a expressa autorização da Editora.

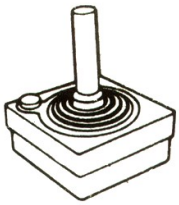
As assinaturas de MICRO & VÍDEO só podem ser feitas mediante cupom anexo, ou diretamente na FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA (Av. Passos, 101 - gr. 1203 - Rio de Janeiro). NINGUÉM ESTÁ AUTORIZADO A FAZER ASSINATURAS DE MICRO & VÍDEO. Não nos responsabilizamos por assinatura feitas por pessoas não autorizadas.

Redação, Administração e Publicidade:
Fonte Editorial e de Comunicação Ltda
Av. Passos, 101 - gr. 1203 - CEP. 20051
Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 253-7730

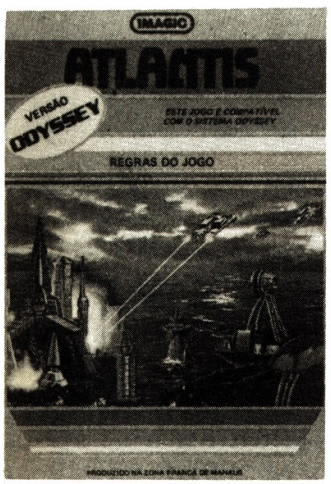
Jornal da Telinha



Videogames dão show na UD



A Feira de Utilidades Domésticas realizada no Anhembi, em São Paulo, teve de tudo. Até um avião fazendo um pouso forçado nos stands. Mas, as grandes novidades foram apresentadas na área dos videogames. Todos os fabricantes lançaram novos produtos, numa impressionante prova de vitalidade.



Em videocassetes, as novidades ficaram por conta da Sony, que anunciou estar na reta final de planejamento, para o início de produção da câmera Betamax em Manaus. O lançamento deverá ocorrer no final do ano, aproveitando o período de Natal. A Sony deverá, ainda, produzir aparelhos de televisão no Brasil, a partir do ano que vem. Sharp e Philco mostraram ao grande público seus aparelhos de videocassete e câmeras. No stand da Philco, a ênfase maior era para a camêra PVK 1000, recentemente lançada.

Os fabricantes de microcomputadores ampliaram sua participação na UD, embora os lançamentos sejam guardados para eventos específicos do setor, como na Feira de Informática e o Microfestival. Na UD, estavam presentes: Microdigital, com TK 2000, TK 85, TK 83 e o videogame Onyx; Prológica, com destaque para o gabinete de expansão para o CP 300; CCE, apresentando o Exato e os programas desenvolvidos por Intelligent Software para ele; e a Ritas, demonstrando a versatilidade do Ringo.

O setor de videogames foi o que apresentou mais novidades nesta UD. No stand da Polyvox, foram mostrados novos jogos para o Atari 2600: Mario Brothers, Battlezone, Pigs in Space e Dig Dug.

Para os possuidores do Intellivision, a Digiplay, do Grupo Machline, lançou seis novos títulos: Auto Racing, Xadrez, Reversi, Tron Deadly Discs, Basketball e Space Armada. Novos jogos deverão ser lançados até o final do ano.

No super stand da Philips, a grande sensação era o videogame Odyssey. Treze novos jogos foram lançados na UD, numa prova da agressividade com que a Philips vem disputando o mercado. Os novos cartuchos criados pela Philips são: Abelhas Assassinas, Serpentes do Poder, Desafio Chinês, O Malabarista / Jogo da Velha, Buraco Negro, Balão Travesso e Xadrez, que necessita de um módulo especial para ser acoplado ao console de sistema. A grande novidade, porém, é que a Philips adquiriu os direitos para lançamento no Brasil, dos jogos criados para o Odyssey pelas companhias independentes de software. Da Imagic serão vendidos Demon Attack e Atlantis. Da Parker Brothers, Frogger, Popeye, Q*Bert e Super Cobra.

As novidades para o Odyssey não ficaram só nisso. A Dynacom apresentou na UD o módulo de voz, The Voice, que permite a alguns cartuchos falar com os jogadores. Alguns dos jogos já lançados, como Come Come e Senhor das Trevas, já poderão ser utilizados com o The Voice. Todas as falas, entretanto, serão em inglês. Além disso a Dynacom mostrou seu videogame, Dynavision, os Paddles e novos cartuchos para o Atari 2600, como Air Raiders e Pressure Cooker. Outra novidade apresentada foi um teclado que transforma o Dynavision e os compatíveis com o 2600 em micros. Este teclado funcionará com o software desenvolvido para o Spectravision Compumate, mas, não tem data prevista para lançamento.

A CCE trouxe como grande novidade o Supergame, um novo videogame baseado no Gemini da Coleco, que é compatível com o Atari 2600. Com o novo aparelho estão sendo lançados vinte cartuchos.

Uma das maiores surpersas da Feira foi o Super charger, do Canal 3. Embora o nome seja o mesmo, não se trata do aparelho americano da Starpath, que amplia a memória do Atari. O Supercharger do Canal 3 permite ao Atari ler qualquer jogo em fita cassete. O Canal 3 está passando toda a sua linha de 150 títulos de cartuchos para cassetes. Como o preço do cassete é bem mais barato que o do cartucho, os jogos em cassete custarão uma média de Cr$ 6 mil. O preço do Supercharger está por volta de Cr$ 180 mil.

Nos próximos números de MICRO & VIDEO teremos análises completas de todas as novidades apresentadas na UD. Aguarde.

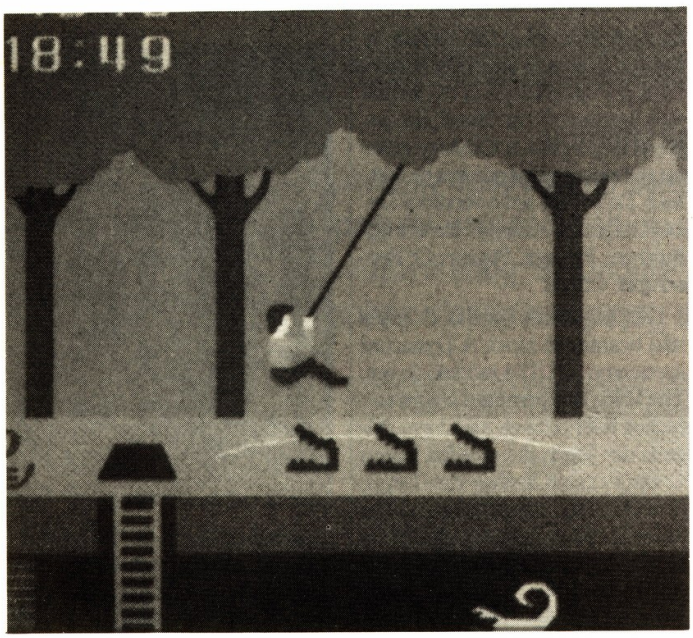
Sinclair Place
O melhor atendimento em:
MICROS
ACESSÓRIOS
SOFTWARE
PUBLICAÇÕES
Temos Ringo e AS 1000
Sinclair Place do Brasil
Rua Dias da Cruz, 215 s/804
Cep 20720 - Rio - RJ
Tel.: (021) 594.2699

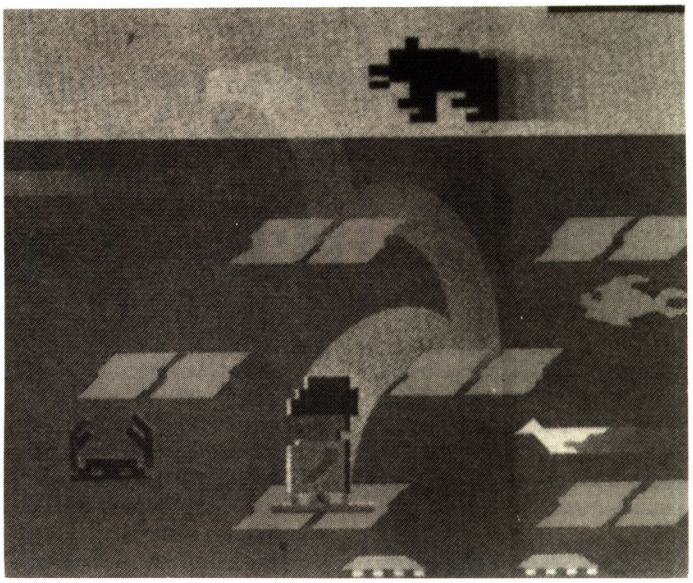
Jornal da Telinha

"Campeão do Mês" de janeiro

Rio — No concurso "Campeão do Mês" de janeiro, promovido pelo CANAL 3 VIDEO CLUB e Revista MICRO & VIDEO, os vencedores foram: Wagner Leite, no jogo *Pitfall,* marcando 85640 pontos; Carlos Lopes em *Frogger,* com 14000 pontos e Antonio Borges em *Vanguard,* com 36750 pontos. O Supercampeão do Mês foi Cleber Pinhal.

Os campeões ganharam cartuchos Intellivision, produzidos pelo CANAL 3. Todos os participantes ganharam brindes-surpresa. Venha você também participar e seja um dos campeões!





"Campeão do Mês:" Vencedores de fevereiro

Rio — Os vencedores do concurso "Campeão do Mês" de fevereiro, promovido pela Acoustics e Revista MICRO & VIDEO foram: João Carlos N. Salles Jr. (349.500 pontos), Marco Antonio T. Ramos (99.975 pontos) e Paulo Roberto F. Cruz (314.610 pontos) que obtiveram, respectivamente, o primeiro lugar nos jogos "Seaquest", "Q*Bert" e "Frostbite".

O título de Supercampeão do Mês ficou com Paulo Roberto F. Cruz que conseguiu a melhor colocação entre os três campeões dos jogos indicados.

Todos os participantes ganharam brindes-surpresa e os jovens campeões cartuchos Datasoft. Participe você também e seja um dos campeões!

Travolta lidera Michael Jackson

São Paulo — Em seu segundo mês de lançamento no Brasil, *Staying Alive* obteve o primeiro lugar na pesquisa MICRO & VÍDEO dos videocassetes mais procurados.

Em segundo lugar está Michael Jackson com Thriller, o vídeo clip mais tocado do planeta. Em terceiro, *Wargames*, que estava na oitava posição em nossa pesquisa anterior. *Super Homem III*, que liderava nossa última pesquisa, caiu para a quarta posição.

Entre os novos filmes, vale notar que *Never Say Never Again*, o novo filme de 007, com Sean Connery de volta ao papel, está na frente de *Octopussy*, a última produção com Roger Moore.

Nos Estados Unidos, *Making Michael Jackson's Thriller* lidera as vendas, seguido por *Jone Fonda's Workout, Raiders of the Lost Ark* e *Trading Places.*

Um dos fatos que se pode notar com a pesquisa MICRO & VÍDEO é a atração que o consumidor brasileiro tem pelas novidades. Os últimos lançamentos estão sempre entre os mais procurados.

A relação completa dos videocassetes mais procurados está na seção videoguia.

1

BANCOS DE DADOS.
Como Escolher Cartuchos Nacionais
Tizuka Yamazaki
Joystick: Zaxxon, Ms. Pac Man, Donkey Kong, Come Come, Pitfall, Frogger, Shark! Shark!, Soccer
Vídeoguia: Flashdance, Sophiés Choice, Blade Runner, Ghandi, Pixote e outros
Apple Pie: Catalog e Procura
Geração TRS 80: Merge e Procura
TK, 200 & Família: Superload e muito mais!

2

VÍDEOGAMES NACIONAIS
Os Micros para 84
Lima Duarte
*Joystick: Enduro, River Raid, Robot Tank, Burgertime, Q*Bert, Smurf, Jungle Hunt, Didi, Tron e outros*
Vídeoguia: Blue Thunder, One From the Heart, Bye Bye Brasil, Taxi Driver, Tootsie e outros
Apple Pie: Controle de Estoques
Geração TRS 80: Camelos Galácticos
TK, 200 & Família: Minicalc
TRS Color: Calendário Permanente

3

MICROS E PROFISSIONAIS LIBERAIS
Vídeogames nos Esportes
Daniel Filho
Joystick: Pole Position, Time Pilot, Ovni, Phoenix, Miner 2049er, Lock'n' Chase, Pac Man, Senhor das Trevas, Donkey Kong Jr. e outros
Vídeoguia: Poltergeist, Star Wars, Missing, The Hunger, Deep Throat, Fitzcarraldo e outros
Apple Pie: Agenda
Geração TRS 80: Dicas de programação
TK, 200 & Família: Biblioteca
TRS Color: Memória

4

GRÁFICOS E ARTES NOS MICROS
Os Vídeogames de Aventura
Dênis Carvalho
Joystick: Seaquest, Frostbite, Astrosmash, Polaris, Mr Do, Death Star Battle, Moon Patrol, Sub Roc, Beauty & The Beast, Futebol, Macacos me Mordan e outros
Vídeoguia: Raiders of the Lost Ark, Wargames, The Day After, Dark Crystal, Dona Flor e outros
Geração TRS 80: Cargas de Profundidade TK, 200 & Família: Radar Cósmico TRS Color: Gráficos de Barra

acabe com os mistérios

C U P O M

Quero desvendar os mistérios, completando minha coleção de MICRO & VIDEO. Para isto quero comprar o(s) número(s):

- ☐ NÚMERO 1 Cr$ 2.000,
- ☐ NÚMERO 2 Cr$ 2.000,
- ☐ NÚMERO 3 Cr$ 2.000,
- ☐ NÚMERO 4 Cr$ 2.000,
- ☐ NÚMERO 5 Cr$ 2.000,
- ☐ NÚMERO 6 Cr$ 2.000,

TOTAL: Cr$ _____

Estou enviando um cheque nominal a Fonte Editorial e de Comunicação Ltda, no valor de Cr$ _____

Nome: _____

End: _____ CEP _____

Cidade: _____ Estado: _____

Envie este cupom para:
MICRO & VÍDEO
Av. Passos, 101 gr. 1203

5

SOFTWARE
Vídeogames Inteligentes
Vídeo Profissional
Fitas Legenda
Joystick: Krull, Decathlon, Zaxxon, Alien, Looping, Mission X, Popeye, Happy Trails, Dragonfire, Cosmic Avenger, Caça Níqueis e outros.
Vídeoguia: Querelle, Peter Pan, Poderoso Chefão, Porky's II, Stayng Alive, Superman III, Class of 1984 e mais
TRS Color: Alpine Aliens
Apple Pie: Gomar
Geração TRS 80: Batalha Matemática
TK, 80 & Família: Encadeando programas

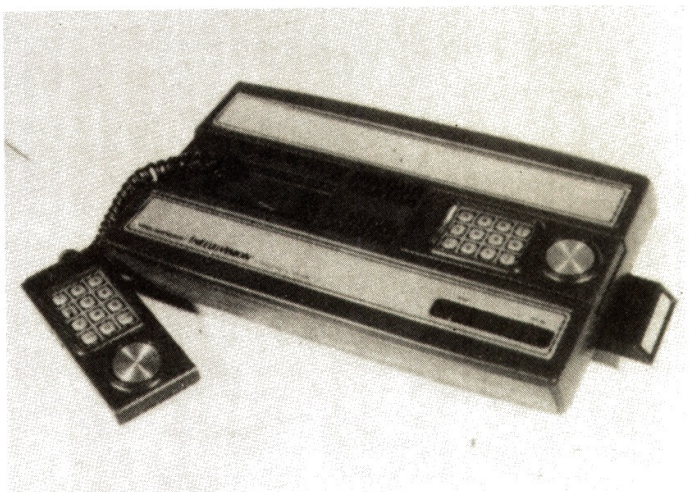
6

COMO ESCOLHER SEU MICRO
Vídeogames Premiados
Microfestival - SP
Vídeo Profissional
Joystick: Come Come II, Congo Bongo, River Raid, Dolphin, Crackpots, Snafu, Tron, Joust, Ice Trek, Space Battle, Conflito Cósmico e outros.
Vídeoguia: Krull, Twilight Zone, Belle de Jour e mais TRS Color: Jornada nas Estrelas
Apple Pie: Serpente
Geração TRS 80: Caça Palavras
TK, 200 & Família: Protegendo Linhas

MICRO &VIDEO

Jornal da Telinha

Mattel vende Intellivision



EUA — Após uma série de equívocos nos mercados de vídeogames e computadores domésticos, que trouxeram prejuízos de US$ 350 milhões, a Mattel anunciou a venda do Intellivision para um grupo de investidores (liderados por Terence E. Valesky, que era vice presidente de marketing da Mattel Electronics) por US$ 20 milhões.

Os principais erros da Mattel foram: não melhorar seu produto quando surgiram os aparelhos de terceira geração; não comprar licenças dos clássicos dos fliperamas e lançar um microcomputador sem nenhum avanço em relação aos demais.

Os consumidores brasileiros, porém, podem ficar tranqüilos já que, mesmo que os novos donos do Intellivision não desenvolvam nenhum novo cartucho, a Mattel possui mais de 60 títulos em seu catálogo, enquanto no Brasil foram lançados apenas onze.

Videoclube amplia instalações

Rio — O Eletronic Games Club anuncia que cresceu. O endereço é o mesmo (Visconde de Pirajá, 550/ss. 122), porém, o espaço dobrou e agora oferece aos sócios mais conforto.

Com a ampliação, o clube passou a trabalhar com mais uma família de micros: o Commodore 64. Os possuidores destes aparelhos já podem contar com 15 jogos em cartuchos e fitas.

Além de tudo isso, o Eletronic Games continua trabalhando com jogos para os sistemas Atari 2600, Intellivision, Colecovision e Vic-20.

SPRITES

- ADAM - O micro da Coleco vende bem, mas, esta enfrentando muitos problemas de produção. É grande o número de consumidores reclamando de defeitos no aparelho.
- PROGUS - É a nova placa que permite ao CP 500, da Prológica, trabalhar também com o sistema operacional CP/M.
- FAMÍLIA PAC - Novo desenho animado que está fazendo sucesso nos EUA. Além de PAC MAN, é estrelado por *Ms. Pac Man, Pac Jr., Pac Cão e Pac Gato*

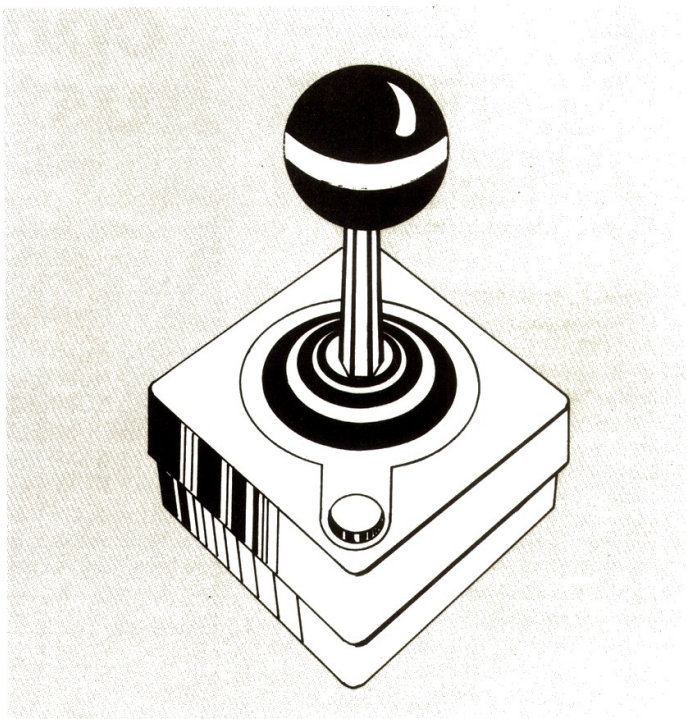
Grabber, novo acessório para joysticks

RIO — Quem sonha com joysticks profissionais, dos tipos encontrados nos fliperamas, e não quer gastar uma nota na compra de um, já têm uma solução.

Trata-se do Grabber. Um inteligente acessório que, acoplado ao topo de seu joystick, lhe permitirá pegar o seu controle por cima. Igualzinho aos dos fliperamas.

O Grabber está sendo vendido no atacado e varejo pelo Vídeo Game Club, que fica na Rua Visconde de Pirajá, 580, subsolo, loja 106. O telefone é (021) 239-1847.

O preço no varejo é de Cr$ 1.500, a unidade e Cr$ 2.500, o par.



Jornal da Telinha

River Raid ultrapassa Enduro

RIO — Após três meses de liderança na pesquisa MICRO & VÍDEO dos vídeogames mais procurados, Enduro finalmente perdeu o primeiro posto para River Raid, que em todas as pesquisas anteriores era o segundo colocado. Como a diferença entre os dois sempre foi muito pequena, a mudança deveu-se em parte ao lançamento da versão de River Raid para o Colecovision que já está disponível em alguns clubes e locadoras.

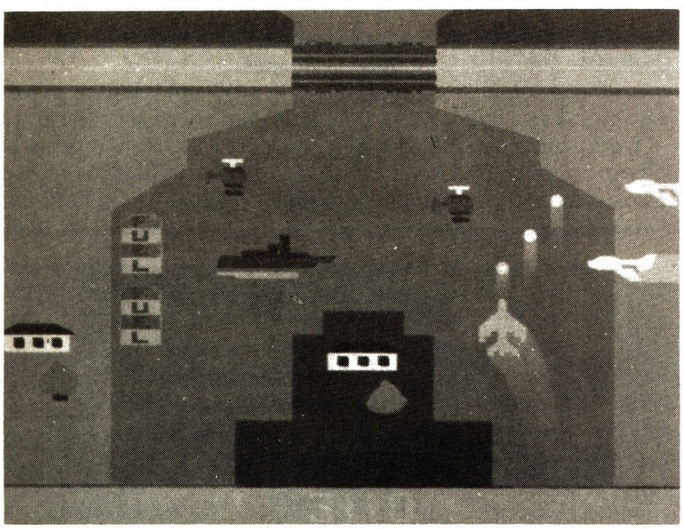
Zaxxon reconquistou a terceira posição, seguido de Jungle Hunt e Moon Patrol, que estão em grande ascensão. Outros cartuchos que subiram de posição são Smurf, Polaris e Robot Tank.

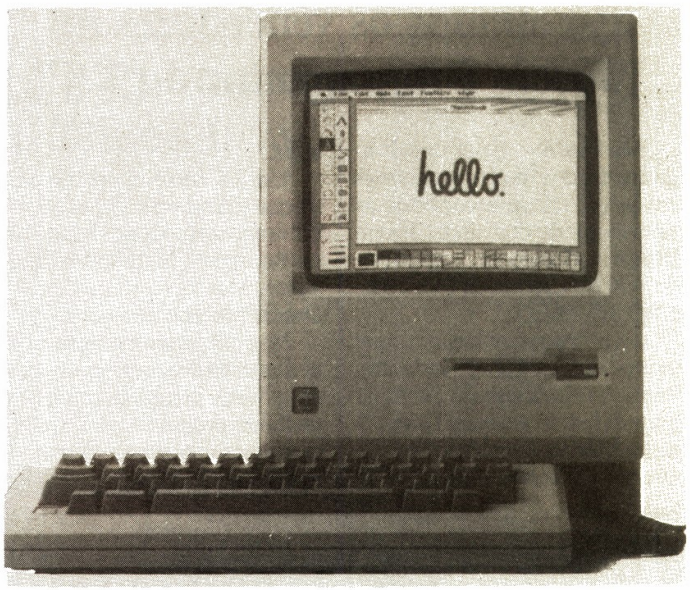
Amparados numa inteligente estratégia publicitária, os cartuchos Odyssey mantiveram suas posições, com exceção de Didi na Mina Encantada que caiu a 18º posição, saindo de nossa lista. Em compensação, Come Come e Senhor das Trevas têm um novo companheiro; Tartarugas, que subiu para o 15º lugar.

Com uma política tímida de lançamentos e com o fim da campanha de propaganda, a Digiplay manteve apenas Burgertime na nossa lista dos mais procurados. Este cartucho deve, inclusive, subir de posição, devido ao lançamento no Brasil de sua versão para Atari.

Nos Estados Unidos, Q*Bert está completando seu oitavo mês na liderança de vendas, seguido por Pole Position, Congo Bongo e Ms Pac Man. Quem está subindo muito é Pitfall II, que em breve estará lutando pela primeira posição.

A relação completa dos vídeogames mais procurados está na seção joystick.





Vendas do Macintosh são excelentes

EUA — Poucos meses após o seu lançamento, Macintosh parece ser um grande sucesso. Os primeiros dois meses de produção foram vendidos em uma semana, as lojas não conseguem formar estoques e já há filas de espera de consumidores interessados no micro.

O sucesso do Macintosh conseguiu até aquecer as vendas do Lisa. Alguns consumidores vão às lojas em busca do Mac e acabam levando sua irmã mais velha. De uma previsão inicial de 30 mil unidades, acredita-se que o Lisa II venda 80 mil máquinas este ano.

A campanha de lançamento do Macintosh teve seus comerciais de televisão dirigidos por Ridley Scott, o criador de Alien e Blade Runner.

O grande problema para a Apple, neste momento, é manter o interesse pelo produto, até que sua nova fábrica esteja funcionando a todo vapor, produzindo 50 mil Macintosh por mês.

O próximo lançamento da empresa será uma versão portátil do Apple IIe.

Poligames agita Nova Iguaçu

Rio — Uma nova rede de loja para vídeogames e microcomputadores está agitando os bairros de Nova Iguaçú, Ilha do Governador e Bonsucesso, com os últimos lançamentos em matéria de games, micros e livros de informática. Além de tudo isso, a Poligames também é um videoclube que já conta com 532 sócios e ainda dispõe do serviço novidade: a Editora Campus que trabalha lado a lado com a rede de lojas nos últimos lançamentos editoriais.

A Poligames vende, dá assistência técnica, implanta sistemas e também comercializa softwares. Porém, o seu forte é a área de games e agora seus proprietários estão iniciando a área de informática, com os últimos lançamentos e oferecendo os aparelhos a preços camaradas, parcelados e através de financiamentos. Dentro em breve, está previsto o lançamento de suas próprias fitas e cartuchos, com algumas inovações e jogos de qualidade, além dos 600 títulos diferentes que se encontram à disposição dos sócios e clientes.

• CANAL 3 - Novos lançamentos da série ouro: *Joust, Mr. Do, Polaris, Ghost Manor, Buck Rogers, Star Trek, Pressure Cooker e Spike's Peak.*

• INTERPLAY - Uma empresa canadense que criou *Sewer San e Blockade Runer,* dois jogos incríveis para o Intellivision está produzindo cartuchos para o sistema Colecovision.

• APPLEKIT - Microcontrol está comercializando um compatível com o Apple II Plus, na forma de Kit. Assim, você pode comprar seu micro em partes e ir montando.

Jornal da Telinha

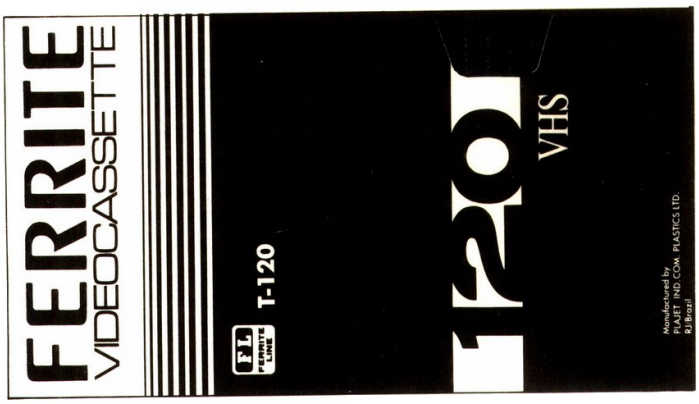
Escolhidos os vencedores do "Jovem Programador do TK"

São Paulo — Após uma longa análise de todos os programas enviados, foram escolhidos os vencedores do concurso "Jovem Programador do TK", promovido pela MICRODIGITAL e MICRO & VIDEO.

Os primeiros colocados, que ganharam um TK 85, cada um, foram: Lúcio Scartezini Lopes, 12 anos; Eduardo Augusto Davis, 13 anos; Márcio Perrenoud Moura, 16 anos e Marcela Tebinca, de 17 anos.

Um TK 83 foi o prêmio para os que tiraram o segundo lugar. Os vencedores foram: João Carlos Rodrigues, Marcelo Machado Justo, Marco Antônio Carré e Daniel Macedo Júnior.

Nas próximas semanas haverá a entrega dos prêmios aos nossos jovens programadores. Os melhores programas serão publicados nos próximos números de MICRO & VIDEO.



Cassete de vídeo e de áudio Ferrite

Rio - Depois de comprovado em pesquisàs que o VT alcançava seu período de maturidade e que o sistema VHS constituia 90% do mercado brasileiro, a Plaget - uma indústria de embalagens plásticas - decidiu investir cerca de US$ 600 mil, no projeto de vídeo, aproveitando toda a sua infra-estrutura já existente.

Com o mesmo padrão dos similares importados, a Plaget está lançando o primeiro cassete de vídeo, da linha *Ferrite,* sistema VHS T-120. Além do cassete de vídeo a Plaget também está produzindo para vendas diretas para o consumidor suas fitas de áudio, que até o ano de 82 eram destinadas às indústrias fonográficas do país.

A produção inicial para abastecer o mercado será de 100 mil unidades mensais, das quais 20 mil para o consumo interno e o restante destinado à exportação.

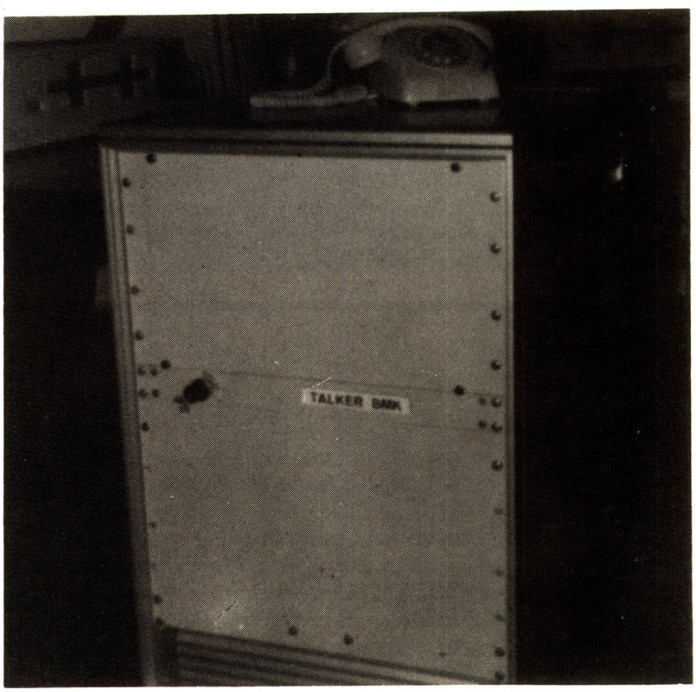
Sistema de Resposta Audível

São Paulo — A BMK-Processamento de dados desenvolveu um sistema de sintetização de voz, batizado com o nome de Talker. O novo produto permite a implantação de sistemas de resposta audível, pelo telefone, em aplicações que utilizam um conjunto fixo de palavras.

Este tipo de sistema inteligente vem sendo utilizado pelo Banco de Crédito Nacional com o nome de Serv-fone, para consultas de saldo e também pela Associação Comercial, com o nome de Telecheque.

Toda a tecnologia do Talker foi desenvolvida pela BMK, que se utiliza de uma CPU de pequeno porte e, através de uma interface de comunicação serial no padrão elétrico RS-232 C, a unidade fica ligada ao micro, de 8 a 16 bits, independentemente. Este sistema, entre outras aplicações, possibilita a consulta de preços (catálogos etc, com código de produtos), tudo isso, por meio do telefone. Aliás, este sistema oferece a vantagem de poder ser atualizado a qualquer momento.

O Talker atende de 4 a 32 ligações simultâneas, sem o problema de congestionamento de linhas. Nos planos da BMK, este produto deverá vir a ser desenvolvido à nivel industrial para atender a pequena e a média empresa. O prazo de entrega é de noventa a 120 dias e seu preço é praticamente o mesmo de um micro. Para quem já possui um micro, o Talker, é o seu periférico.



Jornal da Telinha

Projeto Educacional da Digitus

Belo Horizonte — A Digitus entra na área educacional e lança uma nova tecnologia para atender aos profissionais desse setor. O projeto, denominado de UCTE — Unidade Controladora de Terminais Educacionais, consiste num módulo que acoplado ao DGT-1000, tem possibilidade de atender aos profissionais da área.

A nova unidade permite a comunicação de um DGT-1000 central com até 16 DGT-1000 secundários através da porta de cassete. O professor comanda o computador central, que deve ter uma configuração de 48 Kb de memória e disk drive. Os outros 16 micros, digitados por estudantes, podem ser de configuração mínima, ou seja CPU de 16 K de memória e monitor de vídeo. O sistema permite a aplicação de provas com resposta automaticamente gravadas nos disquetes do computador para avaliação posterior. A UCTE também pode ser aplicada em escritórios, centros educacionais, cursos monitorizados etc.

• IBM - Lucrou, em 1983, 5 bilhões e 485 milhões de dólares. Este resultado foi 24% superior ao de 1982.

• CCE - Empreendeu acordo operacional com a Intelligent Software para distribuição de pacotes de programas aplicativos, a preços mais baixos, junto com o micro da Empresa, o Exato.

• SINCLAIR PLACE - É a única loja da região do Méier que vende micros com a lógica Sinclair, por meio de financiamento através de financeiras. Livros, revistas, acessórios e softwares aplicativos, além de jogos da Khristian, Microidéia e Microsoft, entre outros, também estão à venda.

Seja colaborador de MICRO & VIDEO

MICRO & VIDEO tem o maior interesse em publicar não só artigos de seus leitores sobre microcomputação como seus programas para micros pessoais.

Para este material ser publicado, no entanto, existem algumas questões técnicas que é bom você saber:

1 — Serão muito mais valorizados os artigos e programas que se destinem às famílias de micro de maior penetração no Brasil, ou seja, Apple, TRS-80 e Sinclair. Quanto maior a utilidade prática do programa, melhor ainda.

2 — Também serão muito benvindos artigos ensinando como os demais leitores poderão aproveitar melhor seus equipamentos, ou tutoriais sobre como solucionar problemas de programação ou entender melhor determinadas funções ou instruções em Basic etc.

3 — Qualquer artigo — seja tutorial ou que acompanhe um programa — deve ser enviado datilografado, com a perfeita identificação do seu autor e do sistema a que ele se destina: qual a capacidade de memória mínima, a linguagem, o DOS, os periféricos etc.

4 — Os programas deverão vir listados, de preferência, no formato da tela do equipamento em que foi criado, ou seja, 40 colunas nos Apple, 64 nos TRS-80 e assim por diante. Além disto, eles devem vir acompanhados das respectivas fitas cassete ou dos disquetes, para que sejam testados antes da publicação.

5 — Todo material aceito será remunerado após sua publicação, cabendo ao colaborador, além do reembolso dos custos de Correio e de seu material (do cassete ou do disquete), uma importância que variará de 2 a 5 ORTN por página publicada, dependendo do grau de complexidade e de utilidade prática de seu programa. Os autores dos materiais aceitos serão comunicados por escrito desta decisão no prazo máximo de um mês após seu envio.

6 — Os cassetes e disquetes não aproveitados estarão à disposição dos remetentes, por 2 meses após a data de envio, na redação de MICRO & VIDEO. Caso o leitor o queira de volta em prazo menor, já deverá acompanhar seu envio de selos no valor da postagem do material.

Jornal da Telinha

DICAS E DÚVIDAS

Odyssey

Sou vidrado em vídeogames, por isso achei MICRO & VÍDEO o maior barato.

Tenho um vídeogame Odyssey e queria saber se há em Fortaleza um Game Clube de Odyssey, pois gostaria de alugar os cartuchos Odyssey.

Marlos Medeiros
Fortaleza - CE.

Em Fortaleza, tente nos seguintes clubes: Vídeo Club da Cidade (085) 2246187 e Vídeo Home Specialist (085) 2247073.

Minicalc I

Digitei o *Minicalc,* publicado no número 2, e verifiquei que há um erro na linha *2080.*

Marcus Aurélio - RJ.

Possivelmente a fórmula entrada pelo leitor não foi no formato especificado no artigo. De qualquer forma confira tudo o que foi digitado, e faça a correção na linha 1040 para 1040 Next A.

Zona Franca

Eu queria saber o preço, na Zona Franca de Manaus do Colecovision e do Atari 5200 Super System.

Rogério Tobias
Baurú - SP.

Os preços na Zona Franca variam muito de loja para loja. Por isto, ande bastante e pechinche. Você poderá encontrar estes aparelhos na faixa de Cr$ 400 mil. Boa Sorte.

Laser games

Quero parabenizá-los, pelos ótimos cartuchos de vídeogames mostrados nas seções Joysticks, Catálogo e Lançamentos. Gostaria de dar uma sugestão: que tal incluir nessas seções aonde podem ser encontradas estes cartuchos em São Paulo e no Rio de Janeiro? Também quero saber quanto custa um Colecovision e um adaptador. Onde posso encontrá-los? Além de também querer saber se já existem cartuchos Atari a base de Lazergames em São Paulo? Quais são?

Marcio F. Mereb
São Paulo - SP.

Os cartuchos de Joystick e Catálogo são encontrados nas lojas, clubes e locadoras que constam do nosso Guia de Serviços. Os de lançamentos podem ainda não estar disponíveis no mercado brasileiro. Com a fabricação do Onyx e Splicevision, escasseou a importação de Colecovision. Os três estão custando entre Cr$ 400 e Cr$ 450 mil. O módulo de expansão é mais difícil ainda de ser encontrado, o que dificulta uma estimativa de preço. As fitas baseadas nos Laser games deverão exigir o uso de um aparelho especial para leitura do laser disk. Não há nenhum de laser game lançado para os sistemas domésticos.

Módulo de Expansão

Tenho um Atari 2600, e achei a publicação de MICRO & VÍDEO uma ótima

Aproveito essa chance para pedir que me indiquem onde posso encontrar cartuchos em São Paulo das *U.S. Games, Apollo, Spectravision, Imagic, Coleco, Starpath, CBS, Sega, Parker Brothers, Mattel* e *Activision.* Gostaria também de saber se há algum módulo de expansão do Atari para cartuchos do Colecovision e onde posso encontrar os seguintes cartuchos: *Buck Rogers, Planet of Zoom,* da Sega para Atari 2600. *Escape from the mind Master,* da Starpath. *Death Star Battle,* da Parker Brothers.

Douglas Garcia
São Caetano do Sul - SP.

Os cartuchos originais destas campanhias não estão sendo importados com regularidade. Mas, você poderá encontrá-los em versões fabricadas no Brasil por empresas como Dynacon, Canal 3, Atari Mania e outras.

Infelizmente, não existe nenhum módulo que faça o 2600 jogar cartuchos produzidos para o Colecovision. O que há é o contrário: Um módulo que faz o Colecovision jogar cartuchos produzidos para o 2600.

Os cartuchos você deve procurar nas lojas, clubes e locadoras listados em nosso Guia de Serviços. Mas, atenção. Os cartuchos da Starpath para o 2600 exigem que você possua o Superchanger.

Polaris

Acho a Revista muito boa. Ela é ótima e não é elogio, mas sim a verdade.

Eu tenho um vídeo game, gostaria que vissem onde eu poderia encontrar, os cartuchos Donkey Kong, Polaris, Frankenstein's Monster.

Artur Fernandes Pires
Presidente Prudente - SP.

Procure nas lojas, clubes e locadoras relacionados em nosso Guia de Serviços. Se não for possível, fique atento aos anúncios de venda de cartuchos pelo correio, que às vezes são publicados em MICRO & VÍDEO.

Colecovision

Quero comprar um vídeogame, talvez um Colecovision. Por isso, onde posso encontrar um Coleco no Brasil? Qual o seu preço aqui e nos Estados Unidos? E o preço dos cartuchos e quais os mais aconselhaveis?

Pedro Luiz
Rio de Janeiro - RJ.

O Colecovision não é importado regularmente. Mas, você poderá encontrá-lo em algumas das lojas, clubes e locadoras de games, listadas em nosso Guia de Serviço. O preço do Colecovision e de seus compatíveis nacionais, Onyx e Splicevision, está entre Cr$ 400 e 450 mil. Nos EUA, o Coleco está por US$ 150. Os cartuchos custam no Brasil entre Cr$ 60 e Cr$ 110 mil, dependendo do jogo. E nos EUA, a variação é entre US$ 35 e US$ 55.

Todos os meses novos cartuchos são lançados. Acompanhe as análises de nossa seção Joystick para saber quais os melhores.

Minicalc

Observando o número 2 de MICRO & VÍDEO, fiquei fascinado com a matéria do colaborador Luiz Claudio Valdetaro, que deve ser parabenizado pelo programa "MINICALC". Há tempos venho tentado conseguir algo semelhante para o meu humilde TRS-80 com suas limitações em 16K bytes, e até agora nada. Analizando o referido programa em Basic, mas em dialeto Timex-Sinclair, tentei adaptar para ser rodado no velho Dismac 8000, com modificações tais como CODE para ASC; TAB para (arroba), e assim sucessivamente. Mas, nada!

Peço e equipe técnica da Revista, ou ao próprio Luiz Claudio Valdetaro, para se possível, dar uma ajuda na esperada tradução.

José Carlos Ferreira - SP.

Virá um artigo de Minicalc para micros da linha TRS-80 em breve. Aguarde!

Minicalc III

1 - Qual a função da linha 1ϕ3ϕ? Pois, digitei e rodei o programa até a linha 1ϕ4ϕ, a qual está errada o certo seria: 1040 Next A e não, Next S com e sem a linha 1ϕ3ϕ e "nada aconteceu". Também não verifiquei nenhum "GO TO" para linhas de numeração a 1ϕ7ϕ.

Depois de rodar o mesmo até a linha 1ϕ4ϕ, com e sem a linha 1ϕ3ϕ, aparecia na tela a apresentação do Minicalc, como previsto.

2 - Por que as linhas 13Φ7 e A Sub-rotina 6ϕϕϕ não estão colocados em loop, o que reduz o tempo de digitação? Não seria mais lógico assim:

```
6ϕϕϕ FOR I = 1 TO 7
6ϕ1ϕ O$ = CHR$(CODE A$(R,C,I) + 128
6ϕ2ϕ LET TS = TS + O$
```

Jornal da Telinha

6ϕ3ϕ NEXT I
6ϕ4ϕ O$ = TS
6ϕ5ϕ RETURN
Gastaria mais Bytes?

3 - Não digitei as linhas: 1ϕ11 PRINT AT 0,23; "MINICALC"
3ϕϕϕ COPY
3ϕϕ5 GO TO 1ϕ7ϕ
Razões: Não tenho impressora e a linha 3ϕϕ5 se torna repetição da linha 233ϕ GO TO 1ϕ7ϕ

4 - Digitei o resto das linhas, rodei conferi a digitação 2 vezes, sendo repetido pelo meu colega. O que aconteceu foi o seguinte:
— Formou-se a apresentação do Minicalc
— Apareceu os dizeres:
1 = PRINT, 2 = SAVE, 9 = FÓRMULA, O = CALC
— Digitei o cursor, para poder vê-lo, pois o mesmo não apareceu
— Digitei os dados nos nodos da linha 1, movimentando o cursor, até 01C.
— Deixei o cursor em 010 e digitei SHIFT 9, para entrar com a fórmula
— Apareceu na tela:
entre com a fórmula
— Entrei com a fórmula 01A, 01B+01C
— Digitei SHIFT ϕ e nada aconteceu.

1 - A função da linha 1030 é de (dentro do loop For/Next da linha 1025 - 1035) imprimir toda a coluna da matriz de dados da linha A (loop controlado nas linhas 1020 - 1040).

A linha 1040 realmente é:
1040 Next A

Não deve ser retirada a linha 1030, pois após você fazer um "Save" o desvio será para a linha 1010, e aí se não tiver a linha 1030 a matriz não será impressa.

2 - Quanto à sua sugestão n.º 2, eu diria que a colocação do "loop" das linhas 1307 e 6000 aumentaria o tempo de execução das mesmas, por isso foi optado a forma que está no programa.

3 - Quando o leitor digitou o cursor cometeu um êrro, pois da 1.º vez realmente o cursor não aparece, simplesmente quando você está na linha/coluna certa, aparecerá em negativo. O que aconteceu foi provavelmente devido a ter sido digitado o cursor.

Classificados

VENDO - vídeogame Intellivision. Caixa Postal 30 - Cachoeira do Sul. Tel.: (051) 722-2221. Fernando Burgel.
VENDO - programas para TK-82/83/85 e CP - 200. Caixa Postal 7965. Curitiba - PR. Mauro P. Jachinoski.
VENDO - cartucho Combat importado. Cr$ 15 mil. Santos - SP. Tel.: (0132) 37-0702. Alexandre F. de Carvalho.
COMPRO - River Raid, Donkey Kong, Eduro e Jungle Hunt. Santos - SP. Tel.: (0132) 37-0702. Alexandre F. de Carvalho.
VENDO - software para TK. Campina Grande - PB. Tel.: (083) 321-2555. Jão Tomé Filho.
VENDO - revistas americanas (Micro - Vídeo - Games). Caixa Postal 12.795 - SP. Marcelo do Barro.
VENDO - programas para micros TK-82/83/85, CP-200 e compatíveis (nacionais e importados). Tel.: (011) 543-0095 - SP. Renato Prado.
VENDO - revistas importadas (80 Micro - Micro - Sistem - Software - Games - Vídeo e PC World). Caixa Postal 12.795 - SP. Marcelo Casado.
VENDO - programas para micros compatíveis com o TK-83 (jogos, aplicativos entre outros). Rua Rodrigo Soares de Oliveira, 255. Jundiai - SP. Edison B. da Silva.
VENDO - programas para CP-200 e compatíveis, gravados em fitas K-7: Simulador de Vôo, Senha, Graphmaker I, Desenhe na Tela, Boliche, Golf e Listagens de mais outros 80 (nacionais e importados). Village dos Mares-Quadra 18-Bloco B-Casa 15-Capim Macio. Natal - RN. Jorge Eider da Silva.
VENDO - jogo eletrônico Fire Attack. Cr$ 20 mil. Jungle Adventure Woodman. Cr$ 30 mil (troco por fitas Atari). Tel.: (011) 577-7063 - SP. Alexandre Bittar.
VENDO E COMPRO - software para micros compatíveis com TRS-80 modelo III (jogos e utilitários). Tel.: (021) 230-1372. Marcos C. Ferreira.
VENDO - cartuchos Atari: Demon Attack e Pac-Man (Cr$ 12 mil), Adventure, Pitfall, Plaque Attack e Gorf (Cr$ 15 mil). Av. Pio XII, 413. Campinas - SP. Rafael Negrão Rossi.
VENDO - dez jogos de ação para CP-200 e compatíveis. Tel.: (011) 544-1962 e 572-8487. Roberto ou Ricardo.
VENDO - vídeogame Odyssey (com cinco fitas). Cr$ 270 mil. Tel.: (021) 594-6844. Marcelo ou Cezar.
VENDO - Odyssey com seis cartuchos: Sr: das Trevas, Ovni, Alien, Esqui nos Alpes, Barricada, 3 em 1. Cr$ 290 mil. Tel.: (021) 594-6844. Cezar ou Luiz.
VENDO - estação de PX: Rádio Cobra 2000 GTL de mesa (antena e 45m de cabo). Tel.: (0192) 53-6523. Adriano M. da Cunha.

Quem Tem o Que

• *Elcio Eder Bondarchuk*
Av. Brasil, 1400
Colorado - PR
CP-200
Troco programas

• *W. Araujo*
Rua Pedra Branca, 410
Taquara - RJ
DGT 100 (sem disco)
Uso pessoal, administração e finanças

• *Marcelo Felix Capeleiro*
Rua Porto das Oficinas, 8876/Q.15
Conj. Ponta Negra
Natal - RN
TK-82C

• *Marcio Jehuda*
Rua Padre João Manuel, 758/61
São Paulo - SP
Commodore 84
Panasonic PV 5500
Jogos e estudos

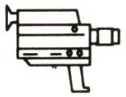
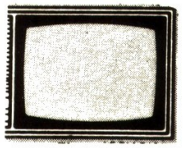
• *Mario Tayar*
Rua Padre João Manuel, 758/142
São Paulo - SP
Commodore 64
Estudos e Jogos

• *Edison B. da Silva*
Rua Rodrigo Soares de Oliveira, 255
Anhangabaú - Jundiai - SP
TK-83
Troco programas

• *Renato Moreira Prado*
Rua Thebas, 142
Aeroporto - SP
TK-82/83/85
CP-200
Troco programas

• *Roberto Picarelli*
Rua João Lopes, 212
São Paulo - SP
CP-200 e compatíveis (Jogos)
Troco por Joystick Dynastick

• *Rafael Negrão Rossi*
Av. Pio XII, 413
Campinas - SP
Cartuchos Atari
Troco por jogos novos

FRANCES ☆☆☆☆☆

De Graeme Clifford
Com Jessica Lange

Luís Eduardo Mihich

Contando com um desempenho superior de Jessica Lange, este filme (por sua audácia e impacto emocional) tornou-se obrigatório para aqueles que apreciam bom cinema, no caso calcado na biografia real, da estrela de cinema, Frances Farmer. Por se recusar a cooperar com o "Star-sistem" reinante na Holywood dos grandes estúdios, Frances foi literalmente extirpada da sociedade e destruida. Sua memória foi apagada da opinião pública e não voltaria a ser lembrada, não fosse a sua estória tão bizarra e inacreditável.

Sua carreira, irregular e comprometida pela tragédia em que se transformou sua vida, não lhe proporcionou a posteridade, mas este filme, pela sua proposta de um quase libelo em sua causa, a tornará objeto de polêmica, levantando uma face devastadora do **show-business** enquanto indústria da arte, enquanto investimento capitalista da corrupção e hipocrisia, e ainda da psiquiatria, enquanto cúmplice do "establishment", aviltando indivíduos em nome da saúde mental.

One flew over the cucko's nest já havia tratado com brilho o tema, na esplêndida direção de Jack Nicholson, que aliás contracenou com Jessica Lange na frustrada segunda versão de **The postman always rings twice.** Em *Frances* o tema tem uma abordagem menos ampla, mas nem por isso menos contundente.

A angústia de que Frances era vítima é imediatamente compreendida, e o espectador se identifica com ela, tornando este filme bem contemporâneo. O ânimo que se apodera desta personagem marginal, também está próximo da neurose que atravessa estes anos 80.

Assinale-se ainda esplêndida fotografia de Lazlo Kovaks que enriquece de filigranas a imagem, com bonitos contra-luz, sem contudo fugir a proposta realista da narrativa.

De um argumento excepcional extraiu-se um roteiro quase impecável. Talvez alguns excessos nas cenas do hospício, à maneira de **Midnight express** (expresso da meia noite), sejam perfeitamente cabíveis, como um recurso expressionista.

Disponível também em videocassete, *Frances* é um espetáculo do mais alto nível, que pode ser recomendado sem restrições. Ao final você ficará alguns intantes suscetível a bater nas paredes, atordoado pelas profundas revelações de *Frances*.

BELLE DE JOUR ☆☆☆☆☆
(A Bela da Tarde)

De Luis Bunnēl
Com Catherine Deneuve, Jean Sorel
e Pierre Clementi

Luís Eduardo Mihich

Escândalo à época de seu lançamento, este filme imortalizou Deneuve como mito, em beleza e personalidade. Notável ajustamento da dupla Bunnēl-Deneuve, nunca antes a beleza feminina foi usada na arte, com tanto talento para a sátira corrosiva e brilhante do mestre Bunnēl.

Aqui, mais uma vez ele usa a sua verve surrealista, para subverter a ordem patética ditada pelos bons modos burgueses. Deneuve é uma etérea esposa, bem-casada com médico bonito e bem sucedido que leva uma vida absolutamente certa, dentro dos padrões.

Mas a narrativa inusitada do cineasta, já nos coloca em contato com o "pathos" do filme, mergulhando nas fantasias eróticas que polvilham a fita, iniciando com a cena em que Deneuve se compraz em ser chicoteada pelo marido.

Ao contrário da expectativa dos amigos, presumivelmente bem comportados, a esposíssima beldade encontra-se em sua plenitude nas alegrias da prostituição, e torna-se a Bela da Tarde, do título.

Ousadias e o enigmático espírito Bunnēlesco, se incorporam em seqüências fascinantes como a famosa caixinha do freguês japonês, em que é deixado ao próprio espectador a tarefa de imaginar, por conteúdo, qualquer obscenidade que lhe ocorra. Catherine Deneuve antes deste filme, participara apenas de alguns açucarados musicais como **Les parapluies de Cherbourg** (O guarda-chuva do amor), de Jacques Demy, imortalizado pela música de Michel Legrand.

Catherine Deneuve ainda seria a atriz de **Tristana**, outra incursão sado-masoquista do mestre. Seu despojamento combinado à sua extrema beleza e feminilidade a tornam fascinante, como na clássica cena em que, em clima de franco masoquismo seu marido atira-lhe lama no rosto, numa seqüência de sonho em que ela expia seus desejos pecaminosos.

Excelentes participações de Michel Piccoli e também Pierre Clementi no papel do sórdido amante, sob medida para contrastar com a monótona perfeição do marido Jean Sorel.

Belle de Jour, figura ao lado de "O discreto charme da burguesia" ou "O fantasma da liberdade", que nos revelam Brunnēl no que há de mais sofisticado. Prosseguindo a temática que já abordara em "O anjo exterminador", sem a mesma crueldade de "Los olvidados" ou "Viridiana".

Sem deixar de ser tão incômodo quanto nestes outros. O cineasta mais anarquista e surrealista de sua geração, subverte novamente a ordem, sempre um passo a frente de seus contemporâneos.

Sexo, religião, a burguesia, os mutilados, o feitichismo, a política e a morte sucedem-se às obssessões do mestre Bunnēl.

Belle de Jour, é uma fábula e um tratado da hipocrisia burguesa aqui ironizada com brilho e humor. Nunca a perversão foi tratada com tanta elegância.

THE TWILIGHT ZONE ☆☆
(No limite da realidade)

De Steven Spielberg, John Landis, Joe Dante e George Miller.
Com Scatman Crothers

Luís Eduardo Mihich

Fascinado pelas séries de televisão que formou toda uma geração de cineastas jovens norte-americanos, **Spielberg** que já prestara sua homenagem aos seriados de aventura em **Raiders of the lost ark** (Caçadores da arca perdida), volta à carga agora na companhia de outros talentos do gênero horror e ficção científica, tais como **John Landis, Joe Dante** ou **George Miller**. Desta vez no entanto, o resultado decepciona ao recriar para o cinema a série *The Twilight Zone*, ao invés de incorporar as qualidades criativas que fascinaram tantos, os cineastas assumiram também a mediocridade da televisão, revestindo tudo com um aparato de produção a altura do evento.

O primeiro episódio, dirigido por Landis, é o menos instigante, ainda que partindo de um argumento pueril, em que narra as desventuras de um racista que experimenta através de forças ocultas, a discriminação e o ódio racial.

Os episódios dirigidos por Spielberg e Joe Dante são absolutamente idiotas. Um narrando uma aventura passada em um asilo de velhos pontuada de intragável demagogia e desperdiçando o espontâneo talento do ator Scatman Crothers que vimos em **The shinning** (O iluminado) de Kubrick.

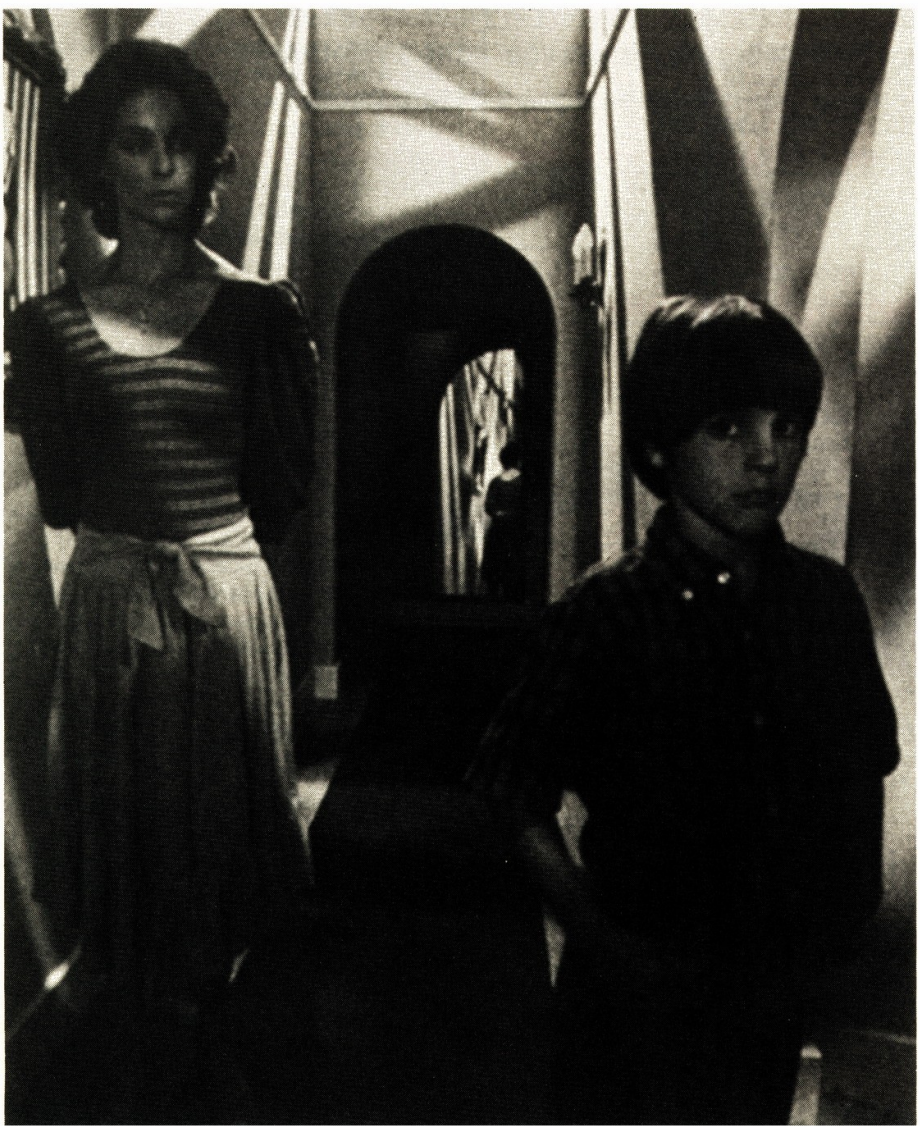
O outro episódio, narra a bizarra experiência de uma professora com um menino paranormal que realiza todas as suas vontades, inspiradas em desenhos animados. O resultado é artificial e tedioso comportando ainda algum tipo rançoso de "mensagem".

O último e divertido episódio que leva a fobia por aviões às últimas conseqüências, é um achado que equilibra humor e tensão em doses exatas e recebeu tratamento original do australiano George Miller, o diretor do violento **Mad Max.**

Landis colabora com seu peculiar humor, fechando o episódio de Miller com um epílogo tão cruel e assustador quanto o prólogo com que abre o filme.

Landis é o diretor de **Thriller**, com Michael Jackson, e de comédia como **Kentucky fried movie** ou **Animal house**, e do interessante exercício de horror, **An American Werewolf in London.**

É uma pena que os talentos reunidos de cineastas tão prestigiados na indústria cinematográfica, não foram suficientes para fazer de *Twilight Zone,* nada mais que um seriado de TV em super-produção.



BARRY LINDON ☆☆☆☆☆

De Stanley Kubrick
Com Ryan O'Neal e Marisa Berenson

Luís Eduardo Mihich

Entre os cineastas, Stanley Kubrick está incluído numa categoria à parte: para si próprio, é ele o autor de filmes do porte de **2.001 A Space Odissey, Lolita, Paths of Glory** (Glória feita de sangue), **A clockwork Orange** (Laranja Mecânica), **Dr. Strangelove** (Dr. Fantástico) ou **The Shinning** (O iluminado).

Cada trabalho seu é aguardado com expectativa à altura do mito de perfeccionismo de que é objeto, desde o sucesso de 2.001.

Na realidade, o estilo de Kubrick se tornou inconfundível, graças ao impacto visual de seus planos em perspectivas, suas composições rigorosas, sua movimentação de câmera ousada e grandiosa.

Mas não se deve presumir Kubrick apenas um grande técnico. Ele é na verdade, um artista moderno e clássico a um só tempo, cuja visão fria, ainda que apaixonada e irônica do mundo, acrescenta a cada obra um acorde de subversão contra o cinismo e o patético do mundo e dos homens.

Sua visão e substância cultural o colocam em relevo entre os outros cineastas americanos. Kubrick prefere, geralmente, trabalhar na Inglaterra e sua visão é européia mesmo quando em **Lolita** confronta a decadência e o requinte europeu com a América inculta e massificada, em brilhante sátira.

Em *Barry Lindon*, Kubrick buscou na modernidade do clássico de Thackeray a fonte inspiradora para traçar um painel do esplendor da aristocracia européia, através da carreira do oportunista Barry Lindon, dissecando o tema da cobiça e da corrupção humana, em contexto universal e atemporal.

O fotógrafo John Alcott realizou um trabalho autoral que se supera em esplendor visual, conferindo ao filme um lugar na história do cinema, figurando como o filme talvez, mais bem fotografado já realizado.

As seqüências à luz de vela, fotografadas com lentes **zeiss** projetadas na Nasa ficaram famosas.

Mas se é a fotografia de Alcott, em combinação com o apuro de cenografia e figurinos premiado com "Oscar" que conferiram a *Barry Lindon*, sua repercussão, a coesão de seu conjunto, surpreende.

A narrativa é pontuada por oportuna locução que nos envolve na atmosfera épica do romance e, finalmente, fecha esta sinfonia visual com um toque de filosofia.

O requinte chega a extremos onde os letreiros finais são editados ao ritmo da música "Farandola", que também sublinha a assombrosa e emocionante cena dos funerais do filho de Barry.

Cada fragmento deste denso e belíssimo filme, faz jus às obras de arte em pintura, música e literatura que a inspiraram.

Uma obra-prima destinada à posteridade.

OS FILMES MAIS PROCURADOS

Mês Anterior	Este Mês	Filmes
5	1	**STAYING ALIVE** Os Embalos de Sábado Continuam
2	2	**THRILLER** Thriller
8	3	**WARGAMES** Jogos de Guerra
1	4	**SUPERMAN** Super Homem III
7	5	**RAIDERS OF THE LOST ARK** Caçadores da Arca Perdida
—	6	**TOOTSIE** Tootsie
3	7	**JAWS III** Tubarão III
—	8	**TWILIGHT ZONE** No Limite da Realidade
—	9	**FRANCES** Frances
—	10	**NEVER SAY NEVER AGAIN**
4	11	**THE DAY AFTER** O Dia Seguinte
10	12	**LES UNS ET LES AUTRES** Retratos da Vida
—	13	**OCTOPUSSY** 007 Contra Octopussy
9	14	**KRULL** Krull
12	15	**PARK CRYSTAL** O Cristal Encantando
6	15	**GHANDI** Gandhi

• *Pesquisa realizada pela equipe de MICRO & VIDEO, nos principais clubes, lojas e locadoras de video, de São Paulo e Rio de Janeiro.*

KRULL ☆☆

De Peter Yates
Com Ken Marshall, Francesca Annis

Luís Eduardo Mihich

Yates é um cineasta inglês radicado nos E.U.A., que pertence a geração dos cineastas ingleses que se tornaram famosos no cinema mundial tais como John Schlesinger, Karel Reisz, Tony Richardson, John Boorman e, mais recentemente, Ridley Scott e Alan Parker. Sua filmografia é extensa e revela despretensão e profissionalismo ao lidar com diferentes gêneros (com sucesso) estabelecendo seu prestígio tal como um artesão.

Ele realizou entre tantos outros filmes **Bullitt** (1968), com Steve Macqueen, **John and Mary** (1969), com Dustin Hoffman e Mia Farrow, **For Pete's Sake** (1974) comédia com Barbra Streisand e **The Deep** (1979), com Jacqueline Bisset e Nick Nolte.

Mas seu prestígio maior foi consolidado com **Breaking Away** em 79, uma comédia "American-Spaghetti", sobre jovens ciclistas em uma cidadezinha de colônia italiana na América, que também resvala em problemas sociais.

O que é interessante em Peter Yates é que seus filmes, isoladamente, parecem mais exitantes enquanto produto cinematográfico, que a sua pessoa enquanto cineasta. Em outras palavras, ele se molda às exigências da produção em pauta, seja ela comédia, romance, policial ou ficção científica, como no caso de *Krull*.

Krull é calcado nos sucessos de **Star Wars,** ou **Excalibur** e até mesmo se parece com **The dark crystal** (O cristal encantado).

Sua estória, com ares medievais, é pontuada por um desnecessário tom pomposo e música épica, meio irritante que parece evocar as lendas de grandes cavaleiros. Ao mesmo tempo coloca em ação toda parafernália de raios laser e diversos efeitos especiais que se sucedem.

Alguns bons efeitos, como quando um dos personagens se transforma em um cãozinho em um único plano sem solução de continuidade.

Na missão de chegar à floresta negra para salvar a rainha das garras da besta, e seus sinistros poderes, nosso herói vê morrer toda a sua equipe de resgate, com um conformismo exasperador, e repete que "cada um deve cumprir o seu destino". Com isso, todos se sacrificam em prol do destino, com a mesma indiferença de quem toma o chá das cinco.

Naturalmente sobram vivos os nossos favoritos, triunfando sobre o mal.

O roteiro de Krull não apresenta nenhuma originalidade, apesar do argumento cheio de novidade.

Seu esplendor visual não é o suficiente para sustentar os arquétipos. E ficamos a imaginar o que levou o **International Film Guide** de 81 a colocar Yates dentre os cinco diretores em destaque no ano.

AN AMERICAN WERE WOLF IN LONDON ☆☆☆☆
(um Lobisomen Americano em Londres)

De John Landis
Com David Naughton, Jenny Agutter, Griffin Dune e John Woodvine.

Luís Eduardo Mihich

Após o sucesso de comédias como **Kentucky fried movie** ou **Animal House,** Landis envereda pelo caminho do horror, sem no entanto, perder seu bizarro senso de humor. De fato, *An American were wolf in London* foi o filme que chamou atenção para o talento de Landis, como diretor, considerado pela crítica e empolgando cinéfilos e aficionados.

A chave do filme, enquanto realização cinematográfica, é sua surpreendente originalidade, alternando momentos de tensão com a comédia pura e franca ou mórbido humor negro. Assim o espectador deliciado espera ser surpreendido por um choque em meio a uma risada ou vice-versa.

A própria máscara do ator David Naughton, deliberadamente não inspira muita seriedade, conservando um permanente tom irônico próprio da comédia. Como no cinema Hitchcockiano, existe pouco ou nenhum psicologismo, é o cinema pelo cinema. Nosso herói sofre atrozmente, sem que tenhamos que levar isso demasiadamente a sério.

Os efeitos especiais de maquiagem brilham, como quando Naughton nú se transforma em lobisomen, em uma só e esplêndida seqüência, sem solução de continuidade.

Ressalte-se momentos do mais puro e fino humor britânico que pontilham a narrativa, e o grandioso clímax horrorífico em Picadilly Circus. Após cenas carregadas de violência e tragédia, Landis fecha o filme com um rock alegre e a platéia desconcertada é literalmente expelida do cinema, em um autêntico choque coletivo. Imperdível!

NATIONAL LAMPOON'S ANIMAL HOUSE ☆☆☆
(Clube dos Cafajestes)
De John Landis
Com John Belushi e Donald Shutterland

Luís Eduardo Mihich

Inspirado na revista *National Lampoon's*, tradicional publicação satírica dos E.U.A., esse filme consegue manter o humor cáustico e depredante que a caracteriza.

Bem servido de talentosos atores, Landis mantém o pique sempre alto, com uma eventual quebra de ritmo do meio para o fim e que compromete o resultado final. Porém, ainda assim deixa o saldo de uma impagável comédia.

Dispensando sutilezas, mas demolindo o "American Way of life", dentro e fora do campus da universidade onde se passa a ação, (nos movimentados anos cinquenta), uma das casas universitárias, A Delta (de reputação duvidosa), promove o caos na compenetrada atmosfera de estudo que ali deveria reinar.

Há momentos impagáveis, quando por exemplo um cavalo é assassinado, numa das mortes mais cômicas de toda a história do cinema. Ou quando uma coelhinha do Playboy cai no colo de um adolescente, assíduo leitor da revista, por obra do acaso.

John Belushi, certamente será lembrado por este filme, que foi talvez o ápice de sua carreira como comediante. Donald Shutterland, no papel de um anárquico professor, tem também uma participação marcante sem, todavia, ofuscar o excelente elenco, que é o grande responsável junto a Landis, pela energia de **Animal House**.

Videomaníaco: divirta-se e dê boas gargalhadas com **Animal house,** um filme de puro e honesto entretenimento, no que há de melhor.

THRILLER/THE MAKING OF THRILLER ☆☆☆

De John Landis.
Com Michael Jackson

Luís Eduardo Mihich

Landis é o diretor das películas **Animal House, An American Werewolf in London,** (Um lobisomen americano em Londres) e **Trading places** (Trocando as bolas), comédia que esteve em cartaz. Além de dirigir o prólogo e o epílogo de **Twilight zone** (No limite da realidade) ao lado de Spielberg, George Miller e Joe Dante, em resumo, Landis está em todas, desenvolvendo um trabalho interessante que oscila entre a comédia e mais recentemente, o terror. A seguir uma análise mais completa de outros filmes de longa-metragem do cineasta, disponíveis também em videocassete.

Thriller, enquanto realização cinematográfica, não fica aquém ou além da média dos videos-clips realizados em cima de outros "hits" fonográficos (aliás alguns excelentes) em voga, com a variante de aproveitar justamente o milionário filão do fenômeno Michael Jackson. Porém, mesmo a atual coqueluche americana, não transforma Landis (atualmente com um deslumbramento evidente pelas habilidades de seu maquiador) em um inovador, no sentido nobre da palavra, ficando por conta da voz de Vicent Price (o grande ator dos clássicos de horror da Hammer) o atrativo maior. Atrativo portanto mais áudio do que visual.

The making of Thriller, curiosamente o mais longo e menos elaborado filme produzido igualmente por Jackson e Landis, torna-se a atração principal para muitos, pela sua criatividade e despojamento, apesar de não esclarecer muito a respeito das técnicas usadas para a filmagem do primeiro.

Nele ficamos conhecendo melhor o "bonachão" diretor Landis, que como Hitchcock, parece dirigir seus filmes envergando terno e gravata, temos alguns interessantes depoimentos e flagrantes da feitura de Thriller.

E como se não bastasse Landis, ainda nos brinda e prova ao vivo e a cores, que Michael Jackson, é suscetível a cócegas nos pés. Informação, presumivelmente preciosa para seus inúmeros fãs.

O VIDEOCASSETE PROFISSIONAL

e seu emprego na Indústria hoteleira

Jurema Actis

Falar do videocassete e de suas aplicações não é nenhuma novidade, sobretudo depois que os aparelhos de gravação de imagens entraram nos lares e provocaram mudanças de hábitos. A inovação ganha força com as inúmeras possibilidades de uso do videocassete em atividades profissionais.

Vocês já imaginaram um luxuoso hotel, instalado bem no coração da cidade de São Paulo, totalmente controlado por circuito interno de televisão? Até aqui, não há nada de novo, ainda mais porque este tipo de aparelhagem já vem sendo empregada por algumas empresas há muito tempo.

Entretanto, a inovação está no fato de que toda a tecnologia aplicada na instalação desse hotel foi desenvolvida no próprio local da construção, onde o controle de todos os serviços também é feito com o uso de microprocessadores.

O que antes era apenas um projeto, hoje já é uma realidade e dentro de mais ou menos sete meses, o hotel vai ser inaugurado para receber os hóspedes que virão de todo o mundo, com a categoria de um empreendimento do padrão cinco estrelas.

Há quatro anos o hotel vem sendo construido por um corpo técnico criado e desenvolvido no local da própria construção e à frente dos trabalhos de instalação eletrônica está Verner Provenzano, o especialista que implantou, preparou o pessoal técnico e está desenvolvendo toda a tecnologia empregada.

É preciso explicar que a tecnologia própria de que estamos falando consiste exatamente no seguinte: projeto e construção de todos os equipamentos e do mobiliário como monitores de video, de televisão, dos telefones, do som, dos móveis, das geladeiras e até dos fogões, além do controle de alarme, despertador, de segurança, de incêndio etc.

O hotel vai dispor de um sistema de video normal e de um outro tarifado, e ambos serão gerenciados por microcomputadores dotados de monitores automáticos, com sistema de controle previamente calibrado. O terminal de videotexto também terá um conversor que vai mandar todo o gerenciamento para o hotel e o controle será feito por sistema Multiplex, por cabo, via telefone. Aliás, todo o programa de apoio, de controle de todas as gerências foi desenvolvido no hotel, por computadores.

Os tapetes, as cortinas, passando por todo o mobiliário, absolutamente tudo, foi produzido no local da obra de construção do prédio em que vai funcionar o Mofarrej Park Hotel e a partir daí, pode-se ter uma exata dimensão da estrutura de serviços que foi montada no local.

O nível de sofisticação vai ao ponto do hotel dispor de um núcleo de distribuição por andar, controlado por circuito interno de televisão que está encarregado da manutenção de cada apartamento. O sistema de segurança inclui mini-câmeras de televisão em todos os setores, inclusive no restaurante principal, localizado no último andar do prédio, e que oferece uma visão geral de toda a cidade de São Paulo. As mini-câmeras estarão ligadas aos agentes através de bips. Além do mais, os técnicos que estão trabalhando nos serviços de implantação vão permanecer nas equipes depois da inauguração.

Para conforto dos hóspedes uma unidade central de geração de programas e controle de video fará a transmissão permanente de imagens em canais de vários idiomas, além disso, será possível participar-se dos eventos realizados no Centro de Convenções, do próprio quarto.

A filosofia de todo o pacote foi desenvolvida pelo gerente geral de operações, Ítalo Pasqualoni. Os móveis foram desenhados pelo arquiteto Sérgio Rodrigues e por Clóvis Latini, os quadros são de Juarez Machado, o arquiteto Emílio Guedes fez o projeto da estrutura externa do prédio e a construção está a cargo da Mínamo Empreendimentos Hoteleiros.

JOYSTICK

COME COME II ⊥⊥⊥⊥⊥

Philips para Odyssey
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 10

Ignácio Machado

Que confusão! Eis que, animada pelo sucesso de seu primeiro cartucho o comilão, A Philips lança uma nova versão, o *Come Come II*. A confusão reside no fato de que, nos Estados Unidos, este foi o primeiro jogo a ser lançado, com o nome de K. C. Munchkin.

Na época, as revistas especializadas em vídeogames saudaram o Come Come como sendo superior ao personagem em que foi inspirado, Pac Man. Aborrecida com as críticas a seu comedor de fantasmas, a Atari moveu uma ação contra a Philips e conseguiu retirar K. C. Munchkin do mercado americano.

Apesar de todos os defeitos, Pac Man foi um super sucesso e K. C. Munchkin virou uma raridade, que vale uma boa grana junto aos colecionadores.

No Brasil, *Come Come II* tem tudo para ser um sucesso.

Por ter sido criado antes, os gráficos não possuem o mesmo requinte do primeiro Come Come. As orelhas do herói não caem quando ele é comido e a animação é levemente mais rude no *Come Come II*.

A inclusão das quatro vitaminas nos cantos da tela, porém, dão à ação uma maior variedade estratégica, que compensam os gráficos menos elaborados.

O personagem central continua sendo extremamente simpático e o labirinto pode ser modificado, o que aumenta a longevidade do cartucho.

Por suas qualidades, *Come Come II* é uma boa opção, mesmo para os que possuem o outro.

Dicas: Altere constantemente a direção para confundir os fantasmas. Procure atraí-los para o canto, antes de comer as vitaminas.

JOUST ⊥⊥⊥⊥

Atari para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação Controles: 8

Manoel Bernardo Mattos Machado

O jogo é bom diferente de qualquer outro, principalmente na ação e no controle. Isto porque se torna necessário usar constantemente o botão vermelho para subir e descer, ao invés de utilizar estas posições no joystick.

O jogo decorre numa época mais avançada do futuro, onde uma mulher guerreira, numa nave gigante, deve combater e destruir seus inimigos que também possuem outra nave porém, de cores diferentes. Esta batalha acontece sempre no ar mas existem alguns pontos nos quais você pode parar e até andar um pouco para descansar. Para voar, você deve ficar apertando o botão vermelho constantemente. Quanto mais apertar mais subirá e, se você parar, a nave cairá. Por isso, o vôo fica a seu critério e depende apenas da sua habilidade.

Para destruir os inimigos, você deve atacar por cima, bastando apenas encostar-se neles. Caso não aconteça, o inimigo se transforma num ovo que você deve pegar para fazer pontos. Se demorar para pegá-lo este se transforma novamente numa ave inimiga.

O jogo tem diversas fases e em todas elas surge uma novidade. Mas é preciso tomar muito cuidado com o inimigo que surge de repente na forma de um animal misterioso com um aspecto estranho, é que o ataca quando menos se espera. Por isso, é bom manter-se afastado do video.

Dicas: Uma boa dica, é ficar na beirada de qualquer um dos pontos de apoio, e assim que o inimigo passar em baixo, você se joga e o atinge em cheio. Outra dica, um pouco mais difícil, é perseguir seu inimigo e se jogar em cima dele. Assim você conseguirá destruí-lo e, ao mesmo tempo, pegar o ovo.

RIVER RAID ⊥⊥⊥⊥⊥

Activision para Colecovision
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 10

João Luiz Francalacci Rocha

Um dos maiores sucessos para o sistema Atari 2600 (VCS), *River Raid* retorna numa esplêndida adaptação para o Colecovision.

Criado por Carol Shaw e adaptado pela equipe Sydney Development Corp, este cartucho sofreu inovações que o deixaram ainda mais interessante.

Na estória nada mudou: sua missão é sobrevoar bem baixo, rio a dentro, e destruir os inimigos. O rio ficou mais sinuoso, o que dificulta as manobras. Além de enfrentar os já conhecidos navios, helicópteros e perigosos tanques aparecem pelas margens para tentar atingir seu avião. O jato suicida que surgia de ambos os lados na versão para o Atari, continua sendo um constante perigo.

Uma das inovações são os helicópteros pretos que sobrevoam o rio para achá-lo. Tenha cuidado, pois eles atiram perigosos projéteis em sua direção.

As pontas são agora numeradas, para que você possa assim, saber quantas destruiu. O mais interessante é a passagem dos tanques inimigos por cima delas. Se você elimina na hora da travessia seu bônus atinge o valor máximo de 750 pontos por ponte destruída.

Quando você estiver sem combustível e o alarme soar, não se aflija, pois os tanques de combustível ainda permanecem. Mas não hesite em destruí-los quando não estiver precisando de gasolina, porque assim você contribuirá para que seu score suba.

Com o decorrer do jogo o grau de dificuldade aumenta, como por exemplo, o estreitamento do rio que se torna ainda mais sinuoso. A cada 10 mil pontos você ganha um jato novo.

O gráfico é excelente, com ótimos detalhes e sem dúvida, a maior virtude dessa adaptação. O mais alto score fica registrado no painel de apresentação, assim como os níveis a serem escolhidos pelo usuário aparecem simultaneamente, o que evita a demora existente na linha de cartuchos da Coleco.

O som não apresenta inovações, porém a eficiência é a mesma para ajudar nos reflexos.

A ação é incrível e domina o jogador o tempo todo. Qualquer distração pode resultar na perda de um jato da esquadrilha.

Os controles são bem obedientes e você pode acelerar (joystick para cima), reduzir a velocidade (para baixo) e ir para ambos os lados (direita ou esquerda). Seu poder de fogo torna-se contínuo se qualquer um dos botões for pressionado constantemente.

É provável que esta nova versão de *River Raid* venha a ter tanto sucesso quanto a antiga, por isso, não perca tempo, pois aí está um ótimo presente para seu Colecovision.

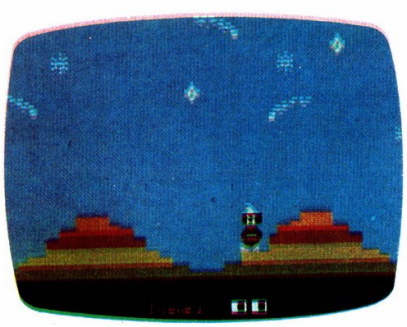
Dicas: Ainda valem as antigas dicas como: reabastecer e destruir logo em seguida o depósito de combustível, eliminar ao máximo os inimigos etc. *River Raid* sempre foi muito solicitado para campeonatos de videogames e uma estratéria muito boa é voar velozmente, com o tiro contínuo. Isso lhe dará mais pontos em menos tempo, porém exige muita prática e só é aconselhável para quem já decorou o caminho.

SORCERER'S APPRENTICE ♟♟♟

Atari para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 6

João Luiz Francallacci Rocha

O que diria Walt Disney, anos atrás, se soubesse que alguns de seus personagens mais famosos, passariam do seu mundo maravilhoso da fantasia, para o mundo maravilhoso da eletrônica?



Sorcerer's Apprentice é um dos exemplos da notável adaptação, que transporta das telas do cinema, até a tela de seu videogame, o personagem Mickey Mouse.

O jogo é baseado numa das cenas do filme, quando Mickey veste o chapéu mágico e se mete em encrencas. O objetivo é ajudá-lo, apanhando as estrelas e meteoritos para manter o nível d'água na caverna. Ele pode descer escada, para tentar pegar as vassouras, que carregam baldes cheios d'água até o porão da caverna.

Ao todo o jogo tem três diferentes quadros: as montanhas, a passagem e a caverna, respectivamente. No primeiro, você atira nas estrelas que variam de seis a 60 pontos. Em todos os quadros o nível de água da caverna pode ser observado no marcador.

O gráfico é bem feito e desperta a atenção, principalmente pelo seu colorido. A apresentação do jogo é uma caricatura do Mickey Mouse. O som não tem muito de especial, apenas alguns ruídos. A ação é fraca e monótona. Os controles respondem bem em todas as jogadas, sendo que a única dificuldade se encontra em guiar os tiros no primeiro quadro.

Sorcerer's Apprentice é uma ótima opção para todas as crianças.

Dicas: Não há muita estratégia neste jogo e apenas com o tempo você conseguirá bons resultados.

SPACE BATTLE ♟♟♟♟

Mattel para Intellivision
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 9

SPACE ATTACK ♟♟♟♟

M Network para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 9

Ignácio Machado

Esquadrões alienígenas atacam sua navemãe. Você possui três grupos de foguetes para defendê-la e destruir as naves inimigas.

Quando o jogo começa, seu radar mostra o avanço dos inimigos. Nesta fase você escolhe os esquadrões que serão atacados e despacha seus grupos de foguetes. Na segunda fase ocorre a batalha. Na tela surgirá na sua mira, o espaço sideral e as naves inimigas. Você deve posicionar sua mira sobre as naves e disparar sobre elas. Os inimigos atiram em você. São uns quadrados vermelhos que, se tocarem sua mira, destruirão seu foguete. Automaticamente você passará para o próximo foguete.

Enquanto você luta numa das batalhas, o computador estará operando seus outros foguetes. Ele elimina uma média de três naves alienígenas para cada foguete que perde. Como o número de invasores é bem maior que o de seus foguetes, procure não deixar a batalha nas mãos do computador. Isto significa que você deve eliminar os esquadrões o mais rápido possível.

Os gráficos das duas versões são bonitos e atraentes e os efeitos sonoros complementam bem os jogos. Em *Space Battle,* há lindos visuais de manobras das naves inimigas. *Space Attack* aproveita-se bem dos recursos do Atari, embora não chegue aos requintes dos melhores criações da Activision.

O forte destes dois cartuchos é a ação. Variada e envolvente, ela permite que você jogue durante horas sem se cansar.

Space Attack e *Space Battle* se diferenciam dos demais videogames por dois aspectos. O primeiro é que você pode vencer o jogo, eliminando todos os alienígenas, o que traz uma grande satisfação ao jogador. O segundo ponto é que eles exigem tanta estratégia quanto habilidade manual.

Se você possui Atari ou Intellivision, *Space Attack* e *Space Battle* são cartuchos que você deve experimentar.

Dicas: Devido à demora de seus raios em atingirem o alvo, tente se antecipar ao movimento das naves inimigas e posicione sua mira no local para onde eles se dirigem

CRACK POTS ♟♟♟

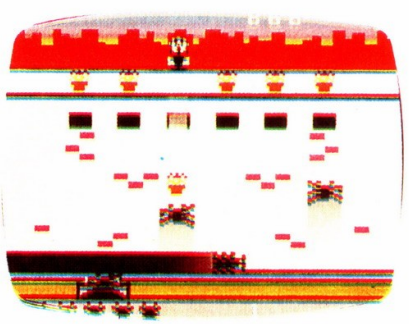
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 6

José Renato Ferreira Garcia

Crack Pots fez um grande sucesso em sua estréia e a procura nos video clubes foi grande além de também ter sido considerado um cartucho excepcional.

Depois de algumas jogadas chega à conclusão que o jogo, não merece tanto crédito, apesar de ser bom, pois sua ação é muito repetitiva, e assim ele se torna até um pouco enjoativo. Por outro lado, *Crack Pots* alcança rápidamente, um nível de dificuldade de jogo que desestimula o jogador.

O objetivo do jogo é eliminar as aranhas, que sobem o muro e penetram nas janelas do edifício. Para combatê-las, o jogador movimenta um boneco, que atira vasos de plantas nas aranhas e assim evita a sua subida. Se isto não acontecer, surge uma outra aranha que come um pedaço da parede que começa a cair, tornando ainda mais difícil, sua tarefa.



O grático é bom e talvez tenha sido o grande responsável pelo sucesso inicial desse jogo que tem linhas coloridas. O boneco é

bem feito,bem como as aranhas que andam em baixo e os detalhes dos vasos. O som é fraco, se comparado ao gráfico, mesmo assim é atraente e variado, não comprometendo em nada.

A ação também é fraca (talvez o pior ponto do jogo) pois no começo é bastante fácil, porém, logo atinge um estágio de onde é quase impossível ultrapassar, limitando o jogador. Os controles funcionam bem exceto o botão que é um pouco lento em estágios mais avançados, em que a ação demora a ser correspondida.

Dicas: Apenas uma sugestão: como o número de vasos é ilimitado, solte o máximo que puder, pois na sorte você acaba acertando. No mais muita habilidade e sorte são necessárias.

BARNSTORMING ⊥⊥⊥
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 5
Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Barnstorming é um jogo simples que atrai apenas principiantes e os que gostam de jogos objetivos e fáceis de lidar.

Sua estratégia consiste no seguinte: você controla um pequeno avião do século passado que deve sobrevoar uma fazenda e passar por dentro de todos os celeiros, no menor tempo possível. Durante o vôo surgem dois obstáculos: gaivotas que atrasam o avião quando este encosta nelas e torres que aparecem para atrapalhar sua trajetória. Caso você bata na torre ou no telhado do celeiro perde alguns segundos para prosseguir seu vôo. O jogo termina quando seu avião passar por dentro de um determinado número de celeiros, números estes que ficam à sua escolha. Basta apenas pressionar o "Game Select".

O jogo é realmente desaconselhável para aqueles que gostam de aventuras e de muita ação. O único fator que salva o cartucho é o gráfico que, por ter seus objetos bem desenhados e coloridos, tornam o visual bonito no vídeo.

Dicas: é um jogo que não apresenta dicas, basta apenas um pouco de habilidade e treinamento para que você obtenha o menor tempo possível sem bater em nada ou reduzir a velocidade. A única coisa que você pode fazer é decorar com o tempo, o número de torres e celeiros que vão surgir na tela, isso facilitará muito o seu objetivo.

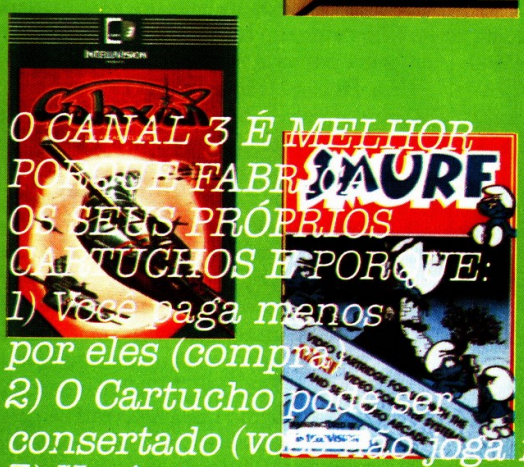
DOLPHIN ⊥⊥⊥

Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Em *Dolphin* você comanda um golfinho que é perseguido constantemente por um polvo. Usando de muita habilidade você deve escapar do polvo. Entretanto, para atrapalhar sua fuga surgem dois problemas: as correntes marítimas e as paredes de corais. As correntes, mudam constantemente de sentido e são representadas por uma pequena seta na parte inferior do vídeo; os corais apresentam apenas uma pequena passagem que aparece em diversos lugares. Ambos não afetam o polvo mas atingem seu golfinho e se a corrente estiver contra, ele perde velocidade e, se por acaso, bater na parede de corais, ficará retido o tempo suficiente para se aproximar do polvo.

CARTUCHOS PARA ATARI®
FEITOS NO BRASIL
MAIS DE 130 CARTUCHOS DIFERENTES
E AGORA OS 11 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO



O CANAL 3 É MELHOR, PORQUE FABRICA OS SEUS PRÓPRIOS CARTUCHOS E PORQUE:
1) Você paga menos por eles (compra)
2) O Cartucho pode ser consertado (você não joga fora)
3) Você aluga baratinho

ATACADO E VAREJO PARA TODO O BRASIL

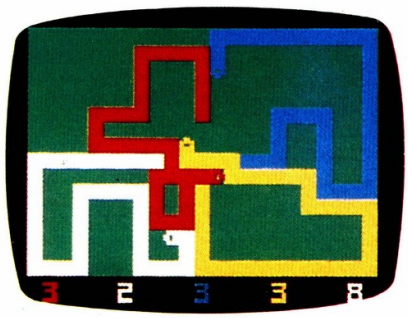
CANAL 3 VIDEO CLUBE

Fabricação e vendas:
CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação 3557
CEP 01416 — São Paulo — SP
Fones: 852-6221/883-3447/
280-6814

Atari é marca registrada da Atari Inc. U.S.A. Intellivision é marca registrada do Canal 3 Ind. e Com. Ltda.

Porém, para compensar esses dois problemas, ocasionalmente surge uma gaivota num vôo rasante pelo mar. Se você pegá-la, poderá matar o polvo. Mas somente por algum tempo.

Dicas: Uma dica que torna o jogo bem mais fácil é: decorar o momento exato em que surge uma parede de coral. Com isso você deve pular as paredes um pouco antes delas aparecerem no vídeo (porque a velocidade com que elas aparecem é muito grande) senão não haverá mais tempo. Com alguns dias de prática você verá como é boa essa dica.



SNAFU ⊥⊥

Mattel para Intellivision
Gráficos/Som: 4
Ação/Controles: 6

Ignácio Machado

Snafu possui 16 variações de jogos sobre dois temas básico. O primeiro é o de bloqueio, no qual você deve procurar fechar a passagem dos adversários e evitar ter o seu caminho fechado. O segundo é o de comer o rabo do adversário até eliminá-lo.

Nas primeiras vezes em que é jogado, *Snafu* aparenta ser um jogo bastante divertido. Sua concepção semples acentua esta primeira impressão. Enfim, um jogo para a Intellivision no qual é necessário estudar o livro de instrução para a máquina e pronto. Com o passar do tempo, porém, *Snafu* perde a novidade e o interesse.

Os gráficos são exageradamente simples e sem atrativos. Os efeitos sonoros são bons, mas, não conseguem salvar o jogo.

Snafu é interessante apenas para crianças de quatro a sete anos.

Dicas: Nos jogos de bloqueio, procure fazer movimentos largos, ocupando grandes trechos da tela para ter espaço para manobrar um bom tempo, caso seja obrigado a fechar-se.

ICE TREK ⊥⊥⊥

Imagic para Intellivision
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 6

Ignácio Machado

Em *Ice Trek* você vive a saga de Vali, um herói que precisa libertar a Aurora Boreal para evitar uma devastadora era glacial. Ela é prisioneira no Castelo de Koltkron.

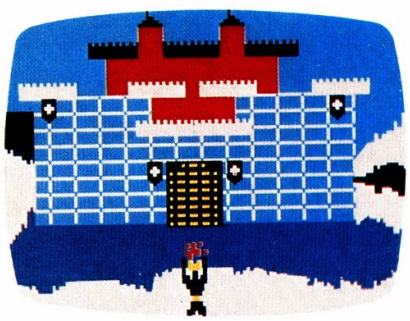
Para atingir seu objetivo, você precisará vencer três fases: na primeira, terá de esquiar por um campo de alces sem ser pego e sem poder matar nenhum deles, para não ter problemas com a Deusa da Vida; na segunda, tentará construir uma ponte de blocos de gelo que flutuam pelo rio e, se conseguir, chegará finalmente ao Castelo; lá terá de destruir as muralhas para liberar a Aurora Boreal.

Ice Trek é um jogo muito interessante. Mas, não é tão divertido quanto parece.

O tema nórdico, original e criativo, torna-o um jogo diferente. Este aspecto é acentuado pelo objetivo da primeira fase, ou seja, não matar, não destruir. A ação, contudo, não corresponde ao tema. Das três fases apenas a segunda é original. A primeira e a terceira são variações dos já consagrados Defender e Space Invaders, respectivamente.

Embora um pouco abaixo da média dos trabalhos realizados pela Imagic para o Intellivision, os gráficos são bons, com destaques para a libertação da Aurora Boreal e para a Figura da Deusa da Vida.

Ice Trek poderia ser um ótimo jogo. Mas, falta alguma coisa. Vale a pena para alugar ou pegar no clube, mas, não para comprar. Economize seu dinheiro.



Dicas: Na primeira fase procure manter-se no centro da tela. Na segunda, dê preferência a destruição dos blocos que aparecem na ponte para depois tentar aumentá-la. Na terceira, mantenha-se em movimento.

FLASH GORDON ⊥⊥⊥⊥

Fox Games para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 7

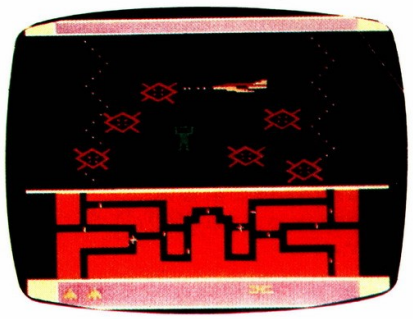
Manoel Bernardo Mattos Machado

Flash Gordon é um jogo que apresenta semelhanças com outros, entre eles, Defender e Chopper Command. Porém apresenta algumas diferenças no gráfigo e no som, enquanto a sua ação e controle são, na maioria das vezes, bem parecidos, além do seu objetivo que é destruir os adversários que surgem de todos os lados.

Você controla uma nave que deve localizar e destruir os inimigos. Para localizá-los consulte o radar que aparece na parte inferior do vídeo, onde eles estarão representados por tracinhos brancos e espalhados por toda parte.

Encoste nos traços e logo depois destrua seus destroços. Caso você destrua cinco ou mais, você ganhará um campo de força por alguns segundos. Mas apesar da facilidade com que destrói a base inimiga, você deve tomar cuidado com os ataques surpresa que são representados por duas cruzes no radar.

Procure se manter o mais afastado possível das cruzes pois, se estas alcançarem sua nave, você praticamente perde uma vida, a não ser que, esteja protegido pelo campo de força. O jogo é bem interessante e divertido e à cada fase se torna mais difícil, por isso, é preciso muita atenção e muita habilidade para cumprir a missão e escapar são e salvo.



Dicas: Uma dica boa é você se utilizar sempre que puder das passagens secretas, pois seus inimigos não poderão atravessá-las, e isto fará você ganhar um bom tempo já que as cruzes terão que atravessar o caminho inteiro de volta. Outra dica, um pouco mais arriscada: deixe os inimigos alcançarem sua nave e, assim que surgir um pequeno objeto vermelho (na forma de uma cruz) você deve destruí-lo. Caso consiga destruir o objeto, os adversários ficarão imobilizados por alguns segundos, tempo suficiente para sua fuga.

ADVENTURE OF TRON ⊥⊥

M Network para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 6
Ação/Controles: 6

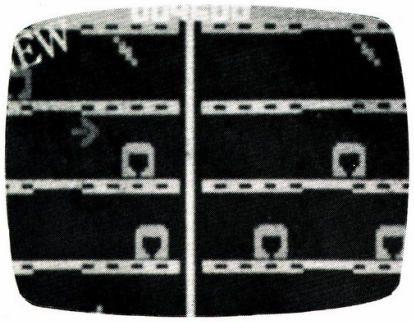
José Renato Ferreira Garcia

O desenho que aparece no início do jogo é bonito, bem feito, e de muito colorido. Entretanto não corresponde em nada ao jogo que é chato, monótono, pouco colorido e não tem nada a ver com o filme que tem muita ação. Neste jogo você deve recuperar objetos nos vários andares do gráfico e para tal dispõe de um boneco (tron), que se movimenta por toda a tela por meio de elevadores. Para subir o único meio é o elevador, porém a descida pode ser direta através da alavanca e neste caso, se desce apenas um andar, ou ainda, pelo centro de onde se vai direto para o primeiro andar.

Há vários obstáculos a vencer como o tanque, que não pode tocar no boneco, o que ocasiona uma perda de vida.

Um jogo com este título merecia um gráfico de melhor qualidade com um visual extremamente bonito em sua apresentação, ainda mais por ser recente (1982). Entretanto, ele tem um gráfico fraco de linhas retas e pouco colorido que chega a decepcionar. O som, também nada acrescenta.

Quem espera um jogo pelo menos parecido com o filme vai se decepcionar muito, além disso *Adventures of Tron* é monótono, enjoativo e cansa o jogador.



A Mattel e a Disney Productions, podiam ter caprichado mais neste jogo pois a impressão que se tem é de que usaram um outro jogo e apenas acrescentaram o nome Tron como recurso publicitário.

Dicas: Os únicos objetos que podem ser pulados são: o tanque e o inimigo, que na primeira fase, aparece no primeiro andar. No mais muita sorte e paciência.

PLAQUE ATTACK ⊥⊥⊥

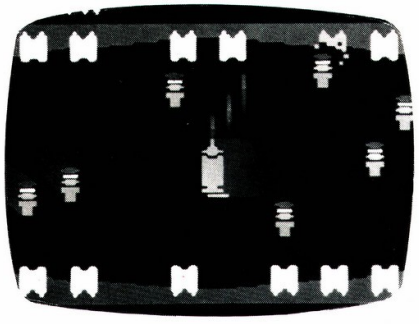
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 7

Manoel Bernardo Mattos Machado

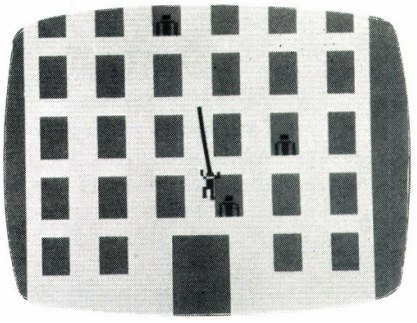
Em *Plaque Attack* você comanda, por incrível que pareça, um tubo de creme dental e deve defender seus dentes contra o ataque de doces, balas, salgados, pirulitos etc. A sua boca é representada em toda a tela com cinco dentes em cima e cinco em baixo. Os inimigos que causam as cáries e destroem os dentes, surgem de todos os lados. Você pode se movimentar em todas as direções e atirar somente para cima e para baixo e a cada cinco pontos ganha um novo dente.

O gráfico e o som de *Plaque Attack* são realmente bem criativos. A perfeição de seus objetos e a incrível imaginação da Acttivision, fizeram deste cartucho uma grande atração para os video maníacos.

A ação e o controle também correspondem à altura, aliás, *Plaque Attack* é um jogo que à cada fase fica mais difícil. Por isso, dificilmente o jogo enjoa e muito menos vicia, o que exige muito do jogador.



Dicas: quando o jogo fica mais difícil é também quando você começa a perder todos os dentes. Você deve vigiar apenas um dos dentes. Nos demais restam sua habilidade e proeza.



SPIDERMAN ⊥⊥⊥⊥

Parker Brothers para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 8

Manoel Bernardo Mattos Machado

Spiderman é uma aventura do **Homem Aranha** que deve escalar vários edifícios e desarmar uma bomba que se encontra no terraço de um dos prédios. Para escalar, o **Homem Aranha** usa sua teia, que pode ser lançada em várias direções. Para utilizá-la, primeiro você deve apertar o botão vermelho e, ao mesmo tempo, determinar sua direção. Se você lançar a teia verticalmente somente poderá se movimentar para cima e pa-

VÍDEO GAMES
é na
DACTAVISION

A mais completa loja de Vídeogames do Brasil, espera você com mais de 4.000 cartuchos Atari, Coleco, Intellivision, Odyssey e outros Vídeogames.
Laboratório técnico especializado em consèrtos e transformações.

E agora com uma sensacional promoção. Você poderá ganhar um TV a cores, Vídeogames, cartuchos e outros brindes.

Rua Henrique Monteiro, 35
Av. Faria Lima 1684 - Loja 31 - Tel.: (011) 814-2337
DACTAVISION

JOY-STICK
GROIKA Responde
a sua sensibilidade.

- Manete para Video-Game
- Para Atari, Dactari, Odissey e Micro Computadores
- Cabo Anatômico com disparador de tiro e start na parte superior
- Ultra resistente

GROIKA COMERCIAL LTDA.
RUA ANHANGUERA, 102 - FONE: 826-7983 CEP 01135
CAIXA POSTAL: 9406 - CEP 01000 - S. PAULO (SP)

ra baixo porém se lançá-la na diagonal ficará balançando, o que torna mais fácil o salvamento das vítimas, que aparecem nas janelas, e também facilita o recolhimento das pequenas bombas que se encontram na parte superior do edifício.

Mas lembre-se, a teia do **Homem Aranha** não gruda na janela e muito menos no ar e, se por acaso surgir uma vítima no momento em que a teia estiver cruzando a janela, este corta a teia você cai.

Você marcará pontos a medida que for salvando as vítimas e desarmando as pequenas bombas e, quando atingir o terraço e desarmar a bomba principal, terá seus pontos multiplicados. Logo depois surgirá um novo edifício com mais dificuldades e assim por diante.

Contudo, você deverá tomar muito cuidado por dois motivos: primeiro, evite ficar apenas marcando pontos, porque depois de algum tempo você detona a bomba e esta explode em menos de dez segundos. O outro, é na sua teia que tem um tempo certo, marcado no canto do vídeo, e por isso é bom não perder tempo.

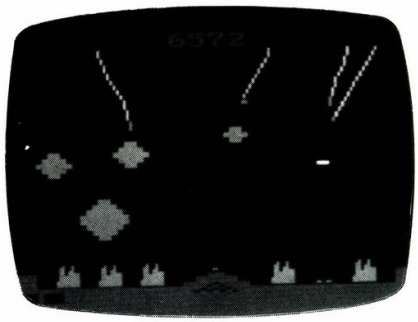
O jogo é muito interessante, divertido e corresponde muito bem em sua ação e também atende muito bem aos movimentos do controle. O gráfico e o som, bem planejados contribuem muito para a divulgação desse cartucho.

Dicas: Uma pequena dica muito mais interessante é a seguinte: quando você estiver caindo, para se salvar, deve lançar sua teia na diagonal pois, assim terá muito mais chances. Outra dica é partir da quarta fase, subir rapidamente pelo canto do edifício já que, nesta fase sua teia, indicada no canto direito embaixo do vídeo, termina muito depressa e se você não se apressar cai e perde uma vida.

OS VIDEOGAMES MAIS PROCURADOS

Mês Anterior	Este Mês	Jogos	Companhias	Sistemas			
				A	C	I	O
2	1	RIVER RAID	Activision	•	•		
1	2	ENDURO	Activision	•			
4	3	ZAXXON	Coleco	•	•	•	
13	4	JUNGLE HUNT	Atari	•			
14	5	MOON PATROL	Atari	•			
5	6	COME COME	Philips				•
15	7	SMURF	Coleco	•	•		
—	8	POLARIS	Tigervision	•			
—	9	ROBOT TANK	Activision	•			
3	10	POLE POSITION	Atari	•			
10	11	SENHOR DAS TREVAS	Philips				•
11	12	BURGERTIME	Mattel	•	•		
7	13	PAC MAN	Atari	•			
—	14	PITFALL	Activision	•	•		
—	15	TARTARUGAS	Philips				•
—	15	POPEYE	Parker Bross	•	•	•	
6	15	KRULL	Atari	•			

• *Pesquisa realizada pela equipe de MICRO & VIDEO, nos principais clubes, lojas e locadoras de games de São Paulo e Rio de Janeiro.*
A = Atari 2600 C = Colecovision I = Intellivision O = Odyssey



MISSILE COMMAND ⊥⊥⊥

Atari para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 6
Ação/Controles: 7

José Renato Ferreira Garcia

Foguetes inimigos destroem suas bases e seu canhão, que quando atingido, perde uma série de balas. Você tem que eliminar estes foguetes inimigos e para destruí-los dispõe do canhão que dispara mísseis.

A medida que as fases vão passando, a tela muda de cor e enquanto suas bases são destruídas também podem ser repostas e para isso basta que você faça um certo número de pontos.

O jogo é muito ativo e exige atenção total, além disso, muitas coisas acontecem ao mesmo tempo: caem muitos foguetes e você ainda tem que fazer uma opção, pois às vezes, é impossível pegar todos eles.

Os controles reagem bem a ação, e isso neste jogo é fundamental pois exige reflexos rápidos. *Missile Command* vem acompanhado dos novos consoles do Atari 2600, e com isso, permite todas as posições do controle e do botão.

O cartucho é de 2K e tem gráfico e som muito fracos e restritos, apesar de tudo, o colorido é razoavelmente bom e o som não compromete. O jogo é interessante, mas muito simples e depende basicamente da habilidade do jogador.

Dicas: Nas fases mais avançadas do jogo, preocupe-se unicamente com os foguetes que cairão sobre as suas bases que estiverem inteiras ou sobre seu canhão, não ligando para os que caem nos intervalos.

GRAND PRIX ⊥⊥⊥

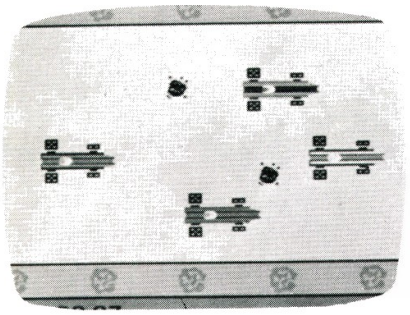
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 5

José Renato Ferreira Garcia

Gran Prix, como o próprio título sugere, é uma corrida de carros em que você dirige um dos carros da competição. A pista, na horizontal e em linha reta, tem "guard-rail", onde o carro desliza, e assim você pode usar os extremos da pista, sem preocupações. Os carros são seus únicos inimigos, além de esporádicas manchas de óleo que não chegam a atrapalhar. O jogador só movimenta o carro na vertical, o que torna o jogo monótono, relativamente fácil e de poucas opções.

A ação é fraquíssima: repetitiva e lenta. Em decorrência desses movimentos verticais, você usa o botão quase que o tempo todo apertado. Além disso, é muito lenta a retomada de velocidade do carro.

Quando o movimento do carro é na vertical, os controles reagem bem e a inversão é rápida, mas quando o carro bate, ou se retoma a velocidade rapidamente, a resposta não é imediata, e chega a irritar o jogador.



O gráfico é bom, bem colorido e tem boa definição. Isto ajuda muito na hora da escolha do jogo, ainda mais quando se trata de carros, pois quanto mais colorido, mais atraente. O som é bom e atende bem as necessidades do jogo, tendo uma boa simulação no caso do motor do carro e da freiada.

Dicas: Na maioria dos casos é preferível bater, do que fazer uma freiada muito brusca. Em geral os extremos da pista são mais livres, apenas sobram menos opções para desviar caso tenham carros na frente.

ICE HOCKEY ⊥⊥⊥

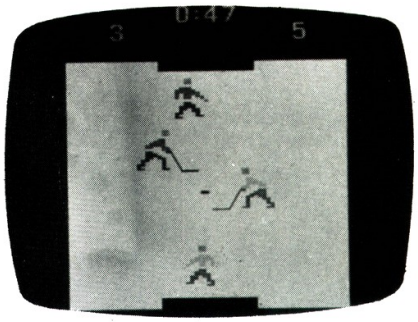
Activision para Atari 2600 (VCS)
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 6

Manoel Bernardo Mattos Machado

Ice Hockey é um esporte violento que se realiza sobre o gelo, e que só pode ser praticado com o uso de um par de patins e de um taco de madeira que serve para conduzir e bater na bola. Você deve marcar o gol no time adversário, tal como no futebol, porém, com algumas diferenças: a quadra e o gol são bem menores.

No Atari este violento esporte é jogado com apenas dois jogadores para cada time e tem uma vantagem: você pode jogar contra outra pessoa ou sozinho contra o computador. O jogo, apesar de ser interessante, não apresenta muita emoção no decorrer da partida. A não ser pelo fato de você se utilizar da violência como num jogo real, ou seja, se você acertar a perna do adversário com o taco, este ficará contundido e paralizado por alguns segundos.

Na parte superior o jogo contém um placar e um cronômetro que marca o tempo da partida. Para controlar os jogadores, sem causar muita confusão, foi feita uma divisão. Um dos seus dois jogadores joga somente da metade da quadra para a frente e o outro, na metade anterior. Você só pode movimentar um de cada vez, ou seja, você só pode movimentar o jogador que estiver mais próximo da bola. Para você se localizar melhor,



só pode se movimentar o jogador que estiver com o taco.

Dicas: Procure se utilizar das paredes para fazer gols de tabela e também preste atenção na posição da bola: ela se movimenta no seu taco, de um lado para outro. Quando estiver na direção certa basta apertar o botão. Mas a melhor dica mesmo é se utilizar, sempre que puder, do golpe sujo, quebrando a perna do jogador adversário.

MICRO & VIDEO

World Vision

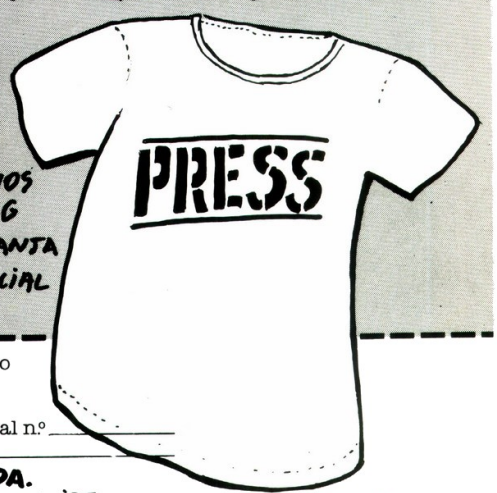
Trocamos seu cartucho nacional por um novo por Cr$ 5.000,00 (DYNACOM, VCS, CANAL 3, PLAY VIDEO, etc)

- VIDEO GAMES
- VIDEO CASSETES
- MICROCOMPUTADORES
- LOCAÇÃO, VENDA E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
- ATENDEMOS TAMBÉM PELO REEMBOLSO POSTAL PARA TODO O BRASIL

Rua Eliziel Alves Costa, 67 - Tel.: 477-3230
Suzano, SP - CEP 08600

Rua Dr. Deodato Wertheimer, 1413 - Mogi Center
Loja 4 (Sobreloja) - Mogi das Cruzes, SP

ENTRE NUMA INCRÍVEL T-SHIRT



- TAMANHOS P · M · G
- COR LARANJA
- CORTE ESPECIAL

Estou enviando
Cr$ 9.000,00
através do
cheque nominal nº _____
do banco _____
à **VINYL LTDA.**
QUERO MINHA T-SHIRT
NO TAMANHO □ P □ M □ G
ENVIADA PARA:
Nome: _____
End.: _____
_____ Tel.: _____
Cep _____
Cidade: _____
Estado: _____

Envie este cupom para:
VINYL LTDA.
R. SOROCABA 720 SOBRADO
CEP. 22271 RIO DE JANEIRO/RJ.

Chegou Robby. Você não vai

Ursini/Barjas

ter uma segunda chance.

Está nas ruas a maior ameaça que você já enfrentou: Robby.
Uma série de emocionantes jogos que não dão a menor chance a você.
Em cada cartucho Robby você vai encontrar um adversário frio, implacável e sem coração.
Sua única chance de vitória é responder na mesma moeda: assumir os ultra-sensíveis comandos Robby e disparar, disparar, disparar.
São três diferentes modelos de comando para respostas instantâneas, ataques fulminantes e fugas ligeiras.
Pensou, comandou, venceu.
Se você também é frio, implacável e sem coração, seu destino está traçado.
Cedo ou tarde você vai cruzar com Robby.

ROBBY GAMES

150 cartuchos com as mais emocionantes aventuras e os mais terríveis adversários. Você vai precisar de muito sangue-frio e ser um verdadeiro durão para enfrentá-los.

ROBBY COMANDO

Joy Stick com formato anatômico que se encaixa direitinho na sua mão. Duplo botão de disparo de resposta rápida. Ventosas removíveis que grudam em qualquer tipo de superfície. A última palavra em ataque e defesa.

ROBBY STICK

Controle eletro-mecânico de 4 posições. Dá a você movimentos laterais e verticais, fáceis e rápidos. Os adversários tremem diante dele.

ROBBY PADDLES

Controle eletrônico com botão giratório, que faz você superar barreiras e adversários com movimentos laterais. Um sucesso.

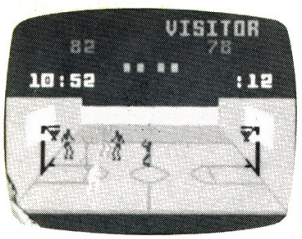
Todos os cartuchos e comandos são compatíveis com os vídeo games Atari, Dactar II, Dactar 007, Robby Game e Dismac VJ 9000.

ROBBY

PARA PESSOAS FRIAS, IMPLACÁVEIS E SEM CORAÇÃO.

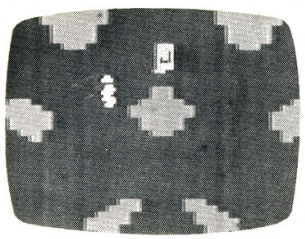
Vendas: Rua Haddock Lobo, 1307
13.º andar – Tel: (011) 881-9988
Telex: (011) 22091 – São Paulo – CEP 01414.
Aceitamos representações de vendas em todo Brasil.

CATÁLOGO



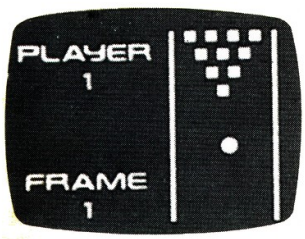
NBA BASKETBALL *(Mattel para Intellivision)*

Versão eletrônica do basquete, com a tradicional qualidade da linha esportiva do Intellivision. Como no basquete americano, são quatro tempos.



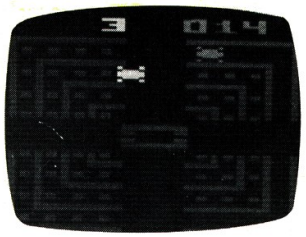
RAIDERS OF THE LOST ARK *(Atari para Atari 2600)*

Ajude Indiana Jones a encontrar a arca perdida e viva as mais incríveis aventuras. Baseado no filme Caçadores da Arca Perdida, de Stephen Spielberg.



BOLICHE *(Philips para Odyssey)*

Simulação eletrônica de uma partida de boliche em dois níveis de dificuldade. Você pode controlar os efeitos depois de atirada a bola. Vem com Basquetebol.

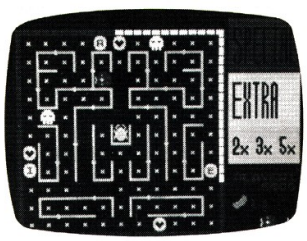


DODGE' EM *(Atari para Atari 2600)*

Evite bater no carro trombador guiado pelo computador. Acelere. Mude de pista. E tente eliminar todos os pontos da pista.

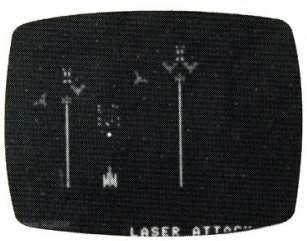
SPIDER FIGHTER *(Activision para Atari 2600)*

Jogo no estilo "Invasores", no qual você precisa eliminar um ataque de aranhas. Atire rápido para não ser atingido.



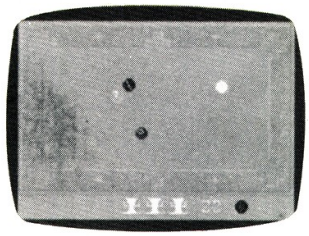
LADY BUG *(Coleco para Colecovision e Intellivision)*

Jogo de labirinto no qual você controla uma simpática joaninha, tentando livrá-la dos perigos.



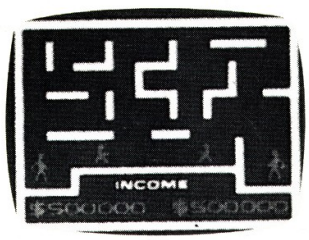
GORF *(Coleco para Colecovision)*

Rechace o ataque dos alienígenas Gorf, em quatro fases diferentes. Seu objetivo final é atingir o reator da nave inimiga.



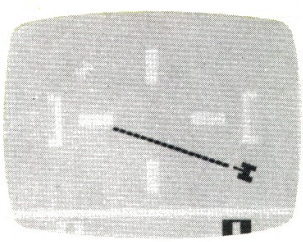
TRICK SHOT *(Imagic para Atari 2600)*

Use sua habilidade com o taco para encaçapar o maior número de bolas possível, nesta versão eletrônica do jogo de sinuca.



PEGUE O DINHEIRO E CORRA *(Philips para Odyssey)*

Enfrente dois robôs keynesianos num labirinto eletrônico. Seu objetivo é ganhar o maior volume de dinheiro possível.

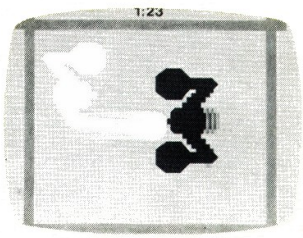


COMBAT *(Atari para Atari 2600)*

Use seus tanques, aviões e caças a jato para destruir o inimigo, que conta com as mesmas armas que você. Atinja-o para fazer mais pontos.

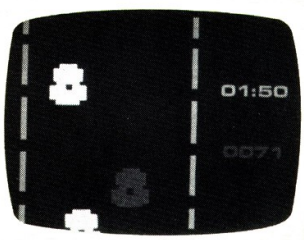
THRESHOLD *(Tigervision para Atari 2600)*

Patrulhando um desconhecido setor da Galáxia, você é atacado por naves alienígenas não identificadas. Responda ao ataque com seus canhões phaser.



BOXING *(Activision para Atari 2600)*

Luta de box pelo título mundial. Atinja seu oponente o maior número de vezes e evite seus golpes para vencer por nocaute.



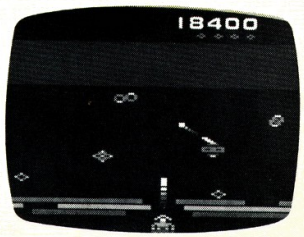
FÓRMULA I *(Philips para Odyssey)*

Corra contra o tempo e os outros carros, que passam perigosamente por você.

Tente ir o mais rápido possível, sem causar acidentes. Vem com Interlagos e Cryuptologic.

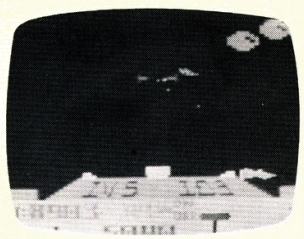
ZN
ATARI CLUB
ZONA NORTE
O 1.º DA ZONA NORTE
O maior número de cartuchos que um club pode dispor com as últimas novidades.
Assistência Técnica - Consertos - Transcodificação.
Agora também para ATARI 400, 800 e 1200
Av. Maracanã, 475 (próximo ao estádio)
Tel. 254-4588 • Estacionamento na porta

LANÇAMENTOS



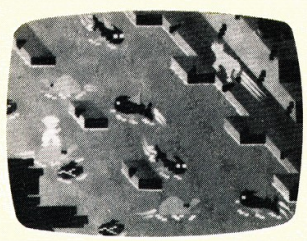
STRONGHOLD *(Comma Vid para Atari 2600)*

Jogo em duas fases. Na primeira você deve destruir invasores que o atacam de cima da tela e na segunda você combate o campo de força de Command Crawler.



BLOCKADE RUNNER *(Interplay para Intellivision)*

Comande um foguete que leva suprimentos vitais para seu planeta. Alienígenas tentarão bloqueá-lo. Fuja através de um cinturão de asteróides.

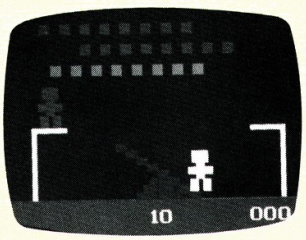


CONGO BONGO *(Sega para Atari 2600)*

Escale a Jungle Mountain em busca do gorila Congo Bongo. Evite os cocos, os macacos e os perigos que o aguardam.

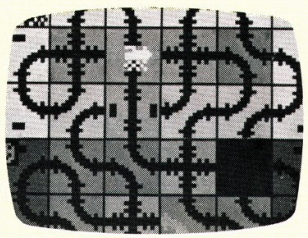
GUERRA DE NERVOS *(Philips para Odyssey)*

Controle um exército de robôs contra outro controlado pelo computador. Revólveres paralisantes o ajudarão a capturar o general inimigo e vencer o jogo.



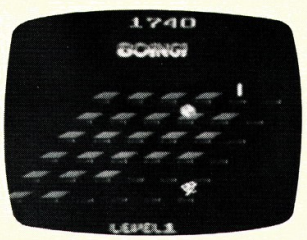
ACROBATAS *(Philips para Odyssey)*

Faça os acrobatas pularem através de gangorras para estourarem os balões que flutuam na parte superior da tela.



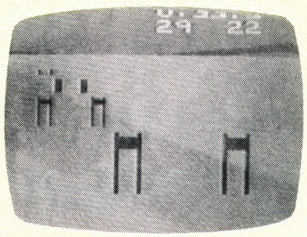
LOCO MOTION *(Mattel para Intellivision)*

Faça o trem passar por todas as estações para apanhar os passageiros, movendo blocos da estrada de ferro.



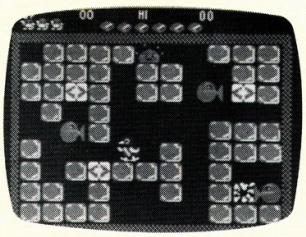
BOING! *(First Star para Atari 2600)*

Pule sua bolha através de 36 plataformas, evitando ser comido pelo Bubble Eater ou espetado pelo Pin. As plataformas mudam de cor quando você as pula.



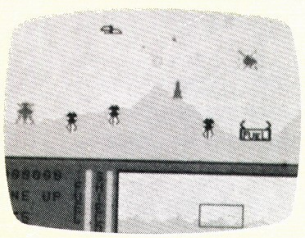
MOGUL MANIA *(Amiga para Atari 2600)*

Esquie montanha abaixo evitando esbarrar nas bandeirolas. Tente descer ao menor espaço de tempo. Pode ser jogado com o Joyboard, um controle de pés.



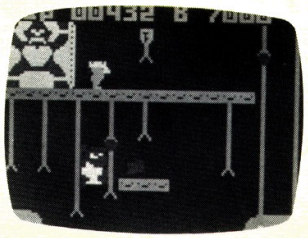
PENGO *(Atari para Atari 2600)*

Você é um pinguim num salão cheio de cubos de gelo. Tente deslizá-los para cima dos três Sho-Bees que querem eliminá-lo.



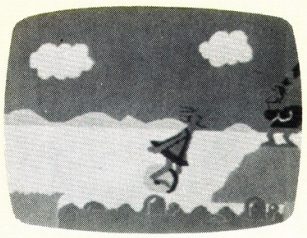
VICTORY *(Coleco para Colecovision)*

Voe pelo espaço e destrua todas as naves inimigas que encontrar. Utilize seu radar, campos de força e super bombas.



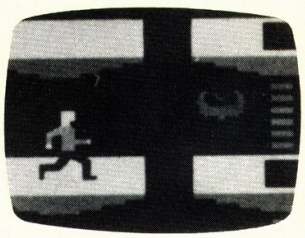
DONKEY KONG JR *(Coleco para Intellivision)*

Papa Kong está prisioneiro do simpático carpinteiro Mário. Você é o seu filho, tentando subir em cipós para salvá-lo.



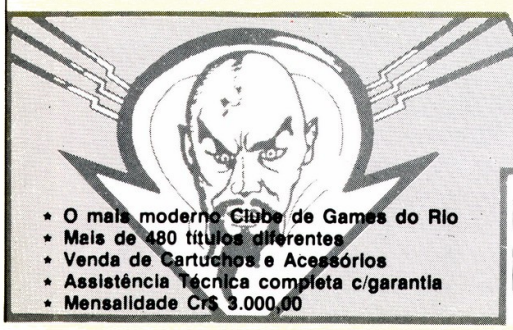
QUEST FOR THE TIRES *(Sierra On Line para Colecovision)*

Jogo de aventura baseado nos personagens dos quadrinhos A.C., adaptado por uma empresa tradicional nos computer games.



PITFALL II *(Activision para Atari 2600)*

Pitfall Harry em sua nova aventura em busca do diamante Raj e outros tesouros, nas cavernas perdidas dos Incas, no Peru.



ATARI
INTELLIVISION
COLLECOVISION
VIC 20

electronic GAMES CLUB

* O mais moderno Clube de Games do Rio
* Mais de 480 títulos diferentes
* Venda de Cartuchos e Acessórios
* Assistência Técnica completa c/garantia
* Mensalidade Cr$ 3.000,00

Aberto: de 2ª a sáb. das 9 às 18hs.
R. Visconde de Pirajá, 550/ss Lj. 122
Telefone: 259-4596 — Rio de Janeiro.

ESCOLHA O SEU MICRO

EDUARDO WERNER LANG

Foi mais ou menos como na história da televisão. No começo, aqueles aparelhos imensos, cheios de válvulas, demorando para esquentar e mostrar as precárias imagens dos primeiros programas. Poucos anos depois, um bem de consumo de massa, deselitizado. Todo mundo quer ter uma. Como também todo mundo hoje parece querer ter um microcomputador, aquele aparelho que até recentemente falava apenas a iniciados, demandava longo tempo de doloroso aprendizado e custava caro demais.

Os micros passaram das salas fechadas e lojas especializadas para as vitrines dos grandes magazines e começam a pedir espaço na mais poderosa mídia, a televisão, evidenciando seu potencial de vendas e sua integração cada vez maior ao cotidiano. Uma integração sem retorno. Seria impossível pensar no momento em voltar a executar centenas de tarefas sem o auxílio precioso destas máquinas.

Mesmo com esta popularização, a novidade da coisa e o ainda pequeno parque instalado colaboram para tornar difícil a tomada de decisão num momento crucial, o da compra. Já desorientado pela natureza aparentemente intricada dos micros, o consumidor pode terminar completamente perplexo depois de percorrer algumas lojas, ouvir longas explicações sobre bits e bytes, software e hardware e sentir que o que mais queria ouvir não foi dito: "O que é que eu faço com isto?"

Muita coisa. E aí parece residir o problema. O leque de opções é grande, as funções são inúmeras. Trata-se de uma questão de adequação, de evitar que aconteça o que aconteceu com um número não desprezível de consumidores — acabaram com uma máquina desligada na sala, uma dispendiosa peça de mobiliário. No que saem prejudicados o comprador, que empatou seu dinheiro; o fabricante, que perde não repondo peças e vendendo tantas outras novas, que expandem as capacidades básicas do micro, e ainda os criadores dos programas que instruem a máquina em seu funcionamento — como perderiam fabricantes de disco se de repente as pessoas resolvessem desatrelar suas vitrolas da tomada, passando a considerá-las também como mais um toque na decoração.

Um micro, ou um computador de qualquer porte, é basicamente um dispositivo que se alimenta de dados, os digere conforme as instruções de seu usuário e os "cospe" em forma processada e organizada. Todos tem o mesmo princípio de funcionamento: a informação é representada por um sistema binário. Assim, cada circuito da máquina que for ativado estará ligado (indicando um número 0) ou desligado (indicando um número um).

RINGO R-470 CHEGOU À CIDADE. OS OUTROS MICROS QUE SE CUIDEM.

Promoção de lançamento: Cr$ 341.000,00*

O microcomputador Ringo R-470 é, disparado, o melhor em sua categoria. E mais rápido na execução de programas, oferece amplas possibilidades de expansão e é o único micro totalmente projetado e desenvolvido no Brasil, aprovado pela SEI - Secretaria Especial de Informática.

Um verdadeiro herói nacional.

Você pode contar com ele para resolver problemas pessoais ou profissionais, ou simplesmente para se divertir, através de vários jogos disponíveis em cartuchos ou fitas.

Aliás, cartucho é o que não falta para o Ringo. Ele é compatível com todos os programas do famoso Sinclair e possui equipamentos periféricos exclusivos que ampliam muito a sua capacidade.

Compare o Ringo R-470 com os similares e comprove: nunca apareceu um micro pessoal tão profissional por estas redondezas.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Linguagem Basic e códigos de máquina Z-80
- 8 KBytes ROM expandível para 16 K Bytes
- 16 KBytes RAM expandível para 48 K Bytes
- Utilizável em qualquer TV P&B ou cores
- Conector para Joystick (jogos)
- Teclado tipo QWERTY com 49 teclas e 155 funções - teclas de edição (movimentação de cursor e correção) com repetição automática
- Exclusiva tecla de inversão de vídeo
- Tela com 24 linhas de 32 colunas para texto
- Resolução gráfica 64 x 44 pixels (unidade gráfica), podendo atingir uma matriz de 256 x 192 quando utilizado com cartuchos
- Cálculos aritméticos, funções trigonométricas, logarítmicas e lógicas
- Cartuchos "Instant Soft" (programas aplicativos em ROM - exclusivo)
- Velocidade de gravação em fita cassete 2.400 BPS

EXPANSÕES:

- Gravador de EPROM para gravar, editar e copiar programas em cartucho
- Interface para impressora ou máquina de escrever elétrica
- Sintetizador de sons
- MODEM (Comunicação telefônica - 1.200 Bauds)

* Preço sujeito a alteração

À venda nas lojas especializadas em micros, foto-vídeo-som e grandes magazines.
Não encontrando o Ringo nestes locais, ligue para 217.8400 (SP) ou (011) 800.8441 e 800.8442 (Outras localidades do Brasil). DDD gratuito.

RINGO R-470

O micro que aceita desafios.

Ritas do Brasil Ltda. - Divisão Informática
Telex (011) 34673 Rita BR

Se você apertar por exemplo uma tecla A, ela será "lida" pela máquina como uma sucessão de *zeros* e *uns* e processada como tal, até ser devolvida na forma original e inteligível.

Tudo isto, no entanto, não necessita ser levado demais em consideração. É curioso mas não atende a uma necessidade imediata. A tendência, aliás, é inversa — se antigamente um usuário de micro precisava conhecer um tanto de lógica e se possível de eletrônica, hoje os fabricantes lutam ferranhamente para afastá-lo desta selva confusa e desnecessária. As palavras da moda são "user friendly" (ou seja, o micro amigo de quem o utiliza, trazendo soluções claras, em vez de problemas) e, mais recentemente "transparent", um jargão que percorre anúncios e mentes dos fabricantes instalados no Vale do Silício — que afinal são os ditadores de tendências.

Entradas e saídas

Para saber o que um micro pode fazer para melhorar sua vida, é preciso entender o significado destas duas palavras. Saber como os dados entram num computador e como saem.

Todos os micros — por enquanto — possuem teclado semelhante ao de uma máquina de escrever. É nele que o usuário digitará instruções e dados que quer ver depois processados, armazenados, impressos ou transmitidos (para um outro computador).

Os produtos existentes no mercado brasileiro apresentam quatro tipos de teclado: máquina de escrever, chiclete, membrana e bolha. Os tipo maquina de escrever são mais confiáveis e fáceis de operar, não cansam muito os digitadores quando o volume de dados a ser "entrado" é muito grande e são geralmente encontrados nos micros mais voltados a operações profissionais — as máquinas mais caras, no segmento superior do mercado. Os outros teclados aparecem agregados aos micros mais populares. Reduzem o custo dos equipamentos, mas trazem desvantagens. O de membrana, por exemplo, é o mais lento na digitação e dá ao usuário o desconforto de não sentir exatamente o que está fazendo — é como datilografar na mesa da sala. O de bolha é um pouco melhor — permite uma interação mais consciente entre dedos e teclas. O de chclete é como o de muitas máquinas de calcular. Funciona mas tem, como já mencionamos, o problema da eficiência em certas funções que demandam rapidez.

Alguns micros (como o CP-500 e Microengenho 2, ver quadro) possuem um teclado numérico reduzido, que facilita muito a operação quando existe uma grande entrada de dados como por exemplo os de um programa financeiro, ou de cálculo. Quem utiliza estes teclados não precisa recorrer aos números geralmente colocados na fileira superior do teclado como nas máquinas de escrever.

Para quem mexe com textos, ou precisa trabalhar com aplicações variadas, as teclas de função ajudam muito. Elas economizam tempo, liberando o usuário de ter de teclar toda a função para vê-la cumprida. Em alguns micros elas são programáveis, e a pressão em uma delas envia um grupo especial de caracteres ao comprador.

Os dados que entram num computador através de qualquer tipo de teclado serão controlados e processados por um pequeno dispositivo que é, digamos assim, a alma da máquina: o microprocessador, ou um pequeno circuito integrado. Ele determina a rapidez de funcionamento do micro, e ainda como ele desempenha suas tarefas. Grande parte dos equipamentos nacionais possuem microprocessadores de 8 bits — ou seja, eles processam oito caracteres de cada vez. Assim, 16 bits é mais rápido que oito, mas esta consideração não é primordial. Ao comprar mais do que precisa, o consumidor pode estar jogando dinheiro pela janela. Apenas recentemente o consumidor brasileiro teve contato com os micros de 16 bits, que começam a chegar às lojas. Por seu preço ainda alto, eles por algum tempo, tanto aqui quanto no exterior, servirão mais ao mercado profissional.

Um micro se constitue basicamente de um teclado, uma UCP — unidade centrla de processamento, ou o computador propriamente dito — e um vídeo, que pode ser um terminal especial ou um aparelho de televisão comum. As outras peças, que expandem as utilizações da máquina, como impressoras, cassetes, disk-drives, modems (aparelho que transforma sinais digitais do computador em sinais que podem ser transmitidos por via telefônica, facilitando a comunicação) são chamados de periféricos.

Aí é também fundamental considerar qual será a utilização do micro. É impensável, por exemplo, um profissional que lida muito com textos, como um jornalista, sem uma impressora acoplada a seu equipamento. E também é impensável que este mesmo profissional trabalhe com uma memória reduzida, como as que podem ser armazenadas em fitas cassete.

Todo computador tem de ter um jeito de armazenar dados e programas. Ele geralmente segue as instruções armazenadas em memórias eletrônicas, mas à medida que executa instruções, gera outras informações que precisam ser armazenadas. Se você por exemplo estiver usando sua máquina para um game e perde um de seus navios numa batalha, o computador tem de armazenar em algum ponto da memória os navios que restaram. Estes dados ficam numa memória temporária, chamada de RAM (random access memory, ou memória de acesso aleatório).
A memória permanente, que não pode ser alterada (contém as especificações do fabricante e traduzem as instruções do usuário), é chamada de ROM (read only memory, ou memória apenas de leitura).

Outro tipo de memória é conhecida como "mass storage". Se você por exemplo aprende a programar seu micro, vai querer fazer uma cópia dele para poder colocá-lo de volta na memória do computador em qualquer momento que desejar que o micro siga as instruções. Existem hoje dois tipos de "mass storage" para microcomputadores — fitas cassetes e diskettes.
Os diskettes têm geralmente tamanho de 5 1/2 polegadas e são "tocados" por uma pequena "vitrola", um disk-drive. Os drives são bem mais caros que os cassetes, mas trabalham muito melhor e com maior velocidade. O uso de cassetes se restringe a pequenos programas e games, e eles não têm significado quando se pensa em qualquer aplicação profissional.

Fazendo uma comparação, para acessar uma informação numa fita cassete é necessário rodá-la até encontrar o ponto. Num diskette, acontece como nos discos de som: encontra-se a faixa necessária de maneira mais rápida. Ele rastreia a informação, encontrando-a em tempo bem mais curto. Os cassetes podem até armazenar mais memória, em termos de caracteres (bits), mas sua lentidão chega a ser exasperante.

Os dados que saem de um computador são exibidos numa tela de vídeo ou numa impressora. No caso dos vídeos, a escolha deve também ser cuidadosa. Mais uma

COLOR 64
seu melhor investimento

Na hora de escolher o seu microcomputador, analise tudo o que cada equipamento lhe oferece.

Na área profissional, o Color 64 possui centenas de programas que aproveitam toda sua capacidade, seja qual for o seu problema, nós temos a solução. Folha de pagamento, contabilidade, controle de estoque, cadastro de clientes, mala direta, Visicalc, editor de textos e muitos outros. E ele pode usar até quatro disk drives, cada um com até 161 K de capacidade de armazenamento, fabricados pela própria Novo Tempo.

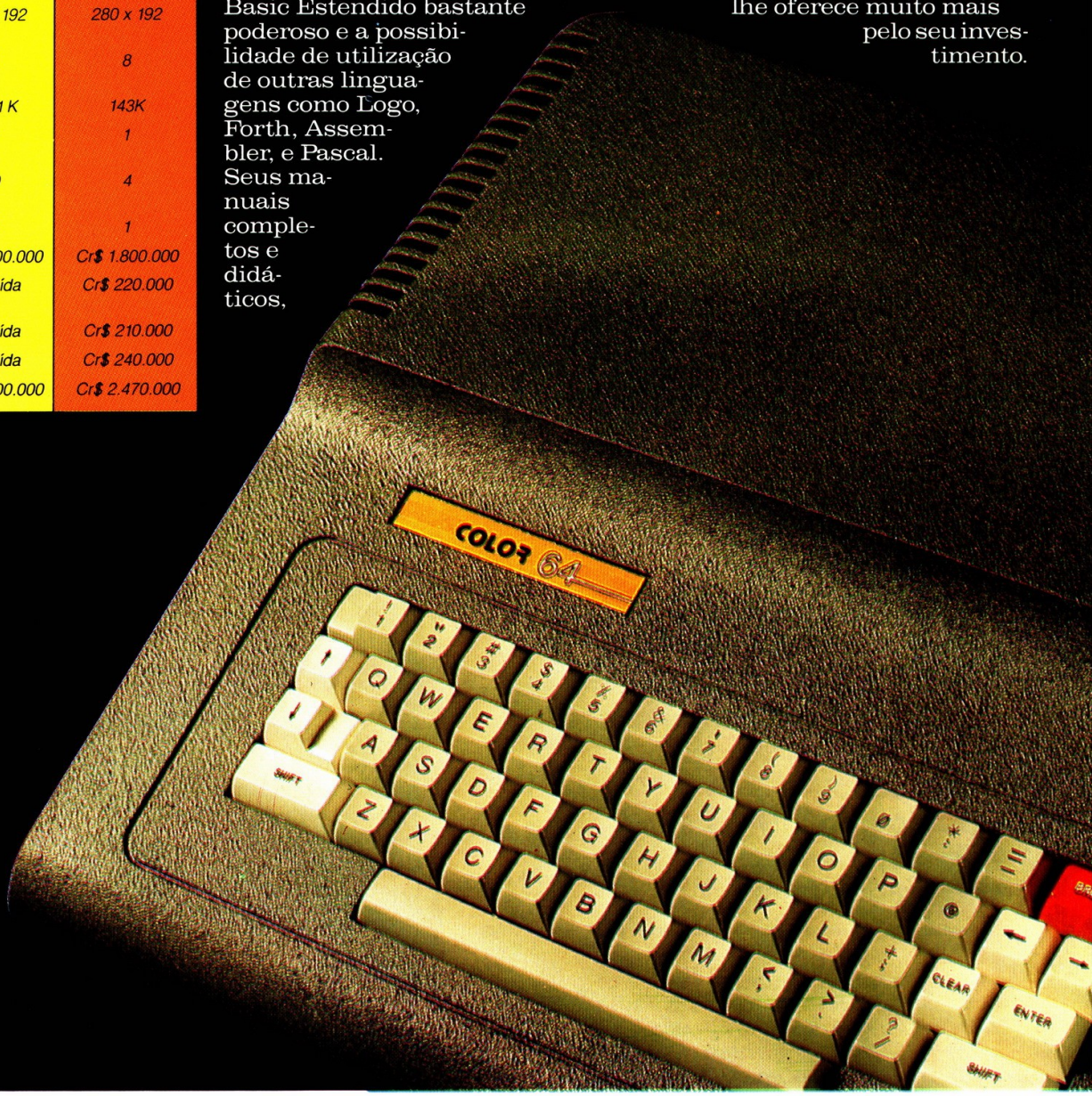
Na educação, o Color 64 oferece u'a máquina de grande versatilidade com um Basic Estendido bastante poderoso e a possibilidade de utilização de outras linguagens como Logo, Forth, Assembler, e Pascal. Seus manuais completos e didáticos, são ótimos para o aprendizado.

Para uso doméstico, o Color 64 pode cuidar de seu orçamento, controlar as contas e recebimentos, arquivar receitas ou cadastrar seus discos ou fitas. Para os que gostam de se divertir, o Color 64 oferece uma coleção de centenas de jogos de alta resolução, alguns até em terceira dimensão.

Visite logo um revendedor Novo Tempo e experimente o Color 64. Você verá que ele lhe oferece muito mais pelo seu investimento.

COMPARE E COMPROVE

	COLOR 64	COMPATÍVEIS COM APPLE II PLUS
Memória RAM	64K	48K
Memória ROM	16K	12K
Resolução Gráfica	256 x 192	280 x 192
Número de Cores	9	8
Capacidade por drive	161 K	143K
Canais de som	1	1
Oitavas por canal	10	4
Número de joystick	2	1
Preço	Cr$ 1.400.000	Cr$ 1.800.000
Expansão 16K	Incluída	Cr$ 220.000
Interface Impressora	incluída	Cr$ 210.000
Placa Pal M	incluída	Cr$ 240.000
Total	Cr$ 1.400.000	Cr$ 2.470.000



NITERÓI • MICROWARE - R. Moreira César, 229 - s. 1713 - Niterói - RJ - Fones: 714.0005 - 710.2780 - Resp.: Antônio Augusto • NEWVIDEO - R. Gavião Peixoto, 182 - s/209 - Niterói - RJ - Resp.: José Luiz **RIO DE JANEIR**
• MICRONEWS - R. da Assembléia, 10/3317 - RJ - Fone: 252.9420 - Resp.: Juarez • MASER - Estrada da Cacuia, 231 - s. 312 - Ilha do Governador - RJ - Fones: 393.4850 - 291.1222 - Resp.: Brito ou Sérgio • MICROMA
- R. Sete de Setembro, 92 - loja 106 - RJ - Fone: 222.6088 - Resp.: Laura ou Edson • RUMO - R. Miguel Couto, 134 - 4.º andar - RJ - Fones: 263.9434 - 263.7159 - 253.0049 - Resp.: Osmond Brun Araujo • CLAPP
R. Pompeu Loureiro, 99 - Copacabana - RJ - Fones: 257.4398 - 236.7175 • SERBRAZ - R. do Catete, 228/307 (Próximo à estação do Metrô) - RJ - Fone: 285.6047 - Resp.: Sérgio ou Brazão • SERBRAZ - Av. das Américas
4790 - sala 409 **MINAS GERAIS** • COMPUTEC - R. Paraiba, 1441 - lojas 6 e 8 - BH - MG - Fones: 225.2617 - 225.1973 - Resp.: Davi Pinheiro **BRASÍLIA** • DIGITEC - SCLN 302 - bloco A - loja 63 - BSB - DF - Fone: 225.62
- Resp.: Eduardo • COMPUSHOW - SCRN 708/709 - bloco E - loja 10 - BSB - DF - Fones: 224.2777 - 273.2128 - Resp.: Vagner **PARANÁ** • ANTÔNIO PEDROSA - Caixa Postal 1555 - Foz do Iguaçú - PR - Fone. 7355
- R. 486 **SANTA CATARINA** • ENTEC - R. Lauro Müller, 700 - Cep.: 88.300 - Itajai - Fone: 44.0362 **PERNAMBUCO** • TELEVÍDEO - R. Marquês de Herval, 157 - Recife - PE - Fone: 224.8932 **PARAÍBA** • MIKROS - R.
Barbosa, 126 - Centro - Campina Grande - Paraíba - Fone: 322.1948 **RIO GRANDE DO NORTE** • INTERMÍDIA - Av. Nascimento de Castro, 1913 - Lagoa Nova - Natal - RN - Fone: 231.1055

vez, o tipo de utilização, profissional ou doméstica, é determinante. Os micros do segmento inferior do mercado, como os da linha Sinclair (ver quadro) trabalham ligados a televisores comuns, e reproduzem imagens apenas em branco e preto. E mesmo no caso das máquinas capazes de gerar cor, um terminal de vídeo pode ser uma opção mais madura — certos tipos de aplicação, como finanças, demandam um uso intensivo de gráficos, que podem ter resolução visual melhor nos terminais. A imagem na tela é formada por "pixels", ou o menor elemento visual, um pequeno ponto. A chamada definição é ditada pelo número de pixels que podem ser mostrados na tela, e também pela capacidade do computador em gerar estes pixels.

As máquinas mais baratas, como as Sinclair, possuem 32 colunas na tela. Os Apple possuem 40, mas podem ser ampliados através de placas de expansão para 80 ou mais, e os TRS têm 64 colunas. Para utilizações profissionais, os de 80 ou 64 colunas são os indicados. Para aplicações como processamento de textos (cada vez mais requisitadas, é parte essencial do chamado "escritório do futuro") ou folhas eletrônicas, e importante que o usuário consiga ver o maior número de caracteres na tela simultaneamente. Um número insuficiente de colunas pode levar o usuário a um penoso exercício de imaginação — o que ele está vendo não é exatamente igual ao resultado final. Também para os profissionais, as TVs comuns podem acomodar o número de colunas suficiente, mas sua definição sempre deixará a desejar quando comparada a de um terminal.

VOCÊ JÁ ENCONTROU A SUA PROFISSÃO?

CONVIDAMOS VOCÊ A SE INSCREVER NO CEOP EM TROCA VAMOS LHE ENSINAR UMA PROFISSÃO
Esta é mais uma oportunidade para você solucionar certos problemas financeiros e se preparar para o futuro. Cursos rápidos, práticos e objetivos para ambos os sexos. Manhã, tarde e noite.

Desenvolva sua capacidade e tenha uma opção profissional. Matrículas abertas:

- Programação em Computador
- Operador de Computador
- Perfuração Máq. IBM
- Digitação
- Datilografia IBM Esfera
- Olivetti Et - Facit
- Operador Telex

CEOP

Processamento de Dados / Informática. Direção: Prof. João Curvelo
Inscrições:
Méier: Rua Dias da Cruz, 188 / Sobreloja - Sede Própria -
Tel.: 594-7522 - 594-2252 / Centro Comercial do Méier
Madureira: Rua Dagmar da Fonseca, 16 / Sobreloja -
Tel.: 390-4793 (ao lado do Cine Madureira 1 e 2) -
Nova Iguaçú: Av. Gov. Amaral Peixoto, 427 / Sobreloja -
Tel.: 767-3115 (Galeria Veplan)
Niterói: Rua da Conceição, 37 / Sobreloja - Tel. 717-2657 (Galeria Paz)

ESTUDE PROCESSAMENTO DE DADOS. A ÁREA DE INFORMÁTICA PRECISA DE BONS PROFISSIONAIS.

As famílias

O mercado brasileiro está inevitavelmente atrelado ao mercado internacional de alta tecnologia. Devido a esta internacionalização, que impacta este setor de maneira mais notável que a outros segmentos da economia, os modelos aqui disponíveis, apesar de fabricados, por obrigação legal, por fabricantes de capital 100% nacional, são "emulações" de modelos americanos.

Reinam aqui seis diferentes famílias de micros. Há micros baseados na linha Sinclair, na do TRS-80, do sistema CP/M, no Apple, Color e IBM PC.

Os Sinclair (ver quadro) são voltados aos iniciantes, e servem bem ao aprendizado. Ainda podem ser muito úteis em pequenos aplicações profissionais que não exijam impressoras (que ele não suporta) ou grande entrada de dados (devido a sua reduzida memória e ao teclado, não adequado a este tipo de trabalho).

Os TRS 80 tem um dos bem desenvolvidos sistemas operacionais (este sistema é o que diz ao computador como executar as instruções), um forte programa Basic, e com exceção de CP 300 e JR, vêm com teclado numérico reduzido, caso do CP 500, Digitus DGT-1000, Sysdata 3 e Naja.

Os Apple são por enquanto os mais populares, a exemplo do que aconteceu no mercado americano até a toda poderosa IBM entrar atropelando com seu Personal Computer. São máquinas que levam vantagem pela expandibilidade, pelo imenso número de programas para elas desenvolvidas e por trabalharem com cores.

Os Color Computers são micros versáteis porque fazem desde aplicações domésticas e educacionais até aplicações profissionais. Já há desenvolvido para ele um sistema operacional opcional, chamado de OS-9, que têm algumas características só encontradas no Unix, da AT & T, um dos mais bem sucedidos sistemas operacionais do mundo e que permite que os micros se transformem em máquinas multiusuário (uma forte vertente do processo de automação).

Os CP/M, como o Itautec e o Foxy da Brascom, é o que tem o maior volume de software comerciais, garantindo um mercado crescente.

Finalmente, as emulações do IBM PC; que começam a chegar aqui. Todos são compatíveis com o IBM, trabalhando com uma basta gama de programas, e todos possuem 16 bits. São máquinas, como o CP/M, de utilização estritamente profissional.

Os programas

No começo, a indústria de equipamentos de alta-fidelidade esbarraram num sério entrave em seu desenvolvimento. Os fabricantes de discos não acreditaram muito na coisa, e a falta de sucessos fez com que as pessoas olhassem por algum tempo as vitrolas com desconfiança. Esta consideração vale para quem planeja comprar um micro. Procure saber direitinho se a máquina dos seus sonhos possui programas que resolverão seus problemas. Converse muito com vendedores e especialistas nos balcões, consulte amigos que já têm seus micros, troque experiências, cheque e recheque. Afinal, a única coisa em que diversas pessoas investem por enquanto mais de um milhão de cruzeiros (a maioria das configurações mínimas dos micros custa acima disso) é o automóvel. E ninguém, a não ser os muito incautos, que pagam por isto com dores de cabeça, compra um carro de olhos fechados.

soluções microidéia

Software Profissional, Comercial e Doméstico

PREÇOS ESPECIAIS

Para TK 82, 83 e 85, CP 200, AS 1000, Ringo e Sinclair:

500 - GAMES I - Cinco jogos incríveis. Ali Baba Bomardeio, Alien Blaster, Cassino e Space Invarders **Cr$ 6.000,**

501 - CONTROLE BANCÁRIO - Mantenha sua conta sempre atualizada **Cr$ 7.000,**

502 - ORÇAMENTO DOMÉSTICO - Controle seus gastos e vença a inflação **Cr$ 7.000,**

503 - CONTAS A PAGAR - Controla até 600 pagamentos **Cr$ 9.000,**

504 - CONTAS A RECEBER - Controla até 600 recebimentos **Cr$ 9.000,**

505 - CONTROLE DE CONTRATOS - Para escritórios de advocacia e administradoras de imóveis **Cr$ 9.000,**

506 - FLUXO DE CAIXA - Controla eficientemente o fluxo financeiro **Cr$ 15.000,**

507 - CONTROLE DE ESTOQUE - Substitui as tradicionais fichas de estoque **Cr$ 15.000,**

508 - CADASTRO DE CLIENTES - Controle computadorizado das informações sobre seus clientes **Cr$ 15.000,**

Para CP 300 e 500, DGT 100 e 1000, JR, Naja, D 8000 e TRS 80:

T01 - ORÇAMENTO DOMÉSTICO - Controle seus gastos de até 20 ítens **Cr$ 20.000,**

T02 - ADMINISTRAÇÃO DE BIBLIOTECAS - Controle de até 500 livros **Cr$ 20.000,**

T03 - CONTROLE BANCÁRIO - Controla até 1000 lançamentos bancários **Cr$ 25.000,**

T04 - CONTAS A PAGAR - Controla até 600 pagamentos **Cr$ 25.000,**

T05 - CONTAS A RECEBER - Controla até 600 recebimentos **Cr$ 25.000,**

T06 - FLUXO DE CAIXA - Para até 1200 lançamentos **Cr$ 30.000,**

T07 - CONTROLE DE ESTOQUE - Mantenha seus estoques atualizados **Cr$ 30.000,**

T08 - MALA DIRETA - Para envio de correspondência **Cr$ 30.000,**

* Os preços acima são para programas em cassete. Se você preferir em diskettes, consulte-nos.

Desenvolvemos software sob encomenda e estamos credenciando revendedores.

MICROIDÉIA
Software de Qualidade

Caixa Postal 6151
Cep 20022 Rio de Janeiro RJ

REVENDEDORES:

MICRO HOUSE
R. Visconde de Pirajá, 547
sala 307 - Ipanema
Cep 22410 Rio RJ
Tel.: (021) 2946248

COMPUTERNIKS
Praia de Botafogo, 228 / gr. 710
Botafogo - Tel.: (021) 551-6699

STRING - Computer Shopping
R. Almirante Cochrane, 210
Tijuca Cep 20550 Rio RJ
Tel.: (021) 2544599

STRING - Barra Shopping
Av. das Américas, 4666
loja 225 G - Barra
Cep 22600 Rio RJ
Tel.: (021) 3252340

Quero adquirir o(s) seguinte(s) programa(s) MICROIDÉIA:

Código	Quant.	Preços Cr$
TOTAL		

Código	Quant.	Preço Cr$
TOTAL		

☐ Envie-me um catálogo de Programas Microidéia. Estou enviando um cheque do banco ..... nominal à MICROIDÉIA LTDA. de nº .....

Caixa Postal 6151 - Cep 20022 - Rio - RJ

Nome: .....
End.: ..... Cep: .....
Bairro: ..... Estado: .....
Cidade: ..... Tel.: .....
Micro: .....

ESCOLHA AQUI O SEU MICRO

Compatibilidade	Modelo	Fabricante	Preço ORTN's	Microprocessador		Memória		
				Tipo	Clock	KRAM	Máx.	KROM
SHARP	PC 1211	SHARP	30	CMOS		2		5
SINCLAIR	AS 1000	ENGEBRÁS	20	Z80 A	3.25	16	48	8
SINCLAIR	CP 200	PROLÓGICA	40	Z80 A	3.25	16	16	8
SINCLAIR	RINGO	RITAS	35	Z80 A	3.25	16	48	8
SINCLAIR	TK 83	MICRODIGITAL	17	Z80 A	3.25	2	64	8
SINCLAIR	TK 85	MICRODIGITAL	40	Z80 A	3.25	16	48	10
TRS 80	COMPACTO	MULTIX	80	Z80	2.0	16	64	16
TRS 80	CP 300	PROLÓGICA	95	Z80	2.0	64	64	16
TRS 80	CP 500	PROLÓGICA	210	Z80	2.0	48	64	16
TRS 80	DGT 1000	DÍGITUS	120	Z80	2.5	64	64	14
TRS 80	JR	SYSDATA	78	Z80 A	1.8	16	64	16
TRS 80	NAJA	KEMITRON	170	Z80 A	2.1/3.6	16	48	16
TRS 80	SYSDATA III	SYSDATA	400	Z80 B	2/5	64	256	20
TRS COLOR	COLOR 64	NOVO TEMPO	125	6809 E	0.8/1.8	64	64	16
TRS COLOR	6809	CODIMEX	145	6809 E	0.8	16	64	16
TRS COLOR	VC 50	VARIX	200	6809	0.8	64	128	16
APPLE	AP II	UNITRON	180	6502	1.0	48	128	12
APPLE	APPLE II PLUS	MILMAR	160	6502	1.0	48	128	12
APPLE	APPLE II SENIOR	MILMAR	250	6502/Z80	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	APPLE TRONIC	APPLE TRONIC	250	6502	1.0	48	128	12
APPLE	CRAFT II	MICRO CRAFT	150	6502	1.0	48	128	12
APPLE	DACTRON	MICRONIX	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	DACTRON E	MICRONIX	260	6502/Z80	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	DM II	DM ELETRÔNICA	180	6502	1.0	48	128	12
APPLE	D 8100	DISMAC	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	ELPPA II PLUS	VICTOR	145	6502	1.0	48	128	12
APPLE	ELPPA II Jr.	VICTOR	90	6502	1.0	16	128	12
APPLE	EXATO	CCE	155	6502	1.0	48	128	12
APPLE	LINK 323	LINK	175	6502	1.0	48	128	12
APPLE	MANAGER I	MAGNEX	215	6502/Z80 A	1.0/4.0	64	128	12
APPLE	MAXXI	POLYMAX	170	6502	1.0	16	128	12
APPLE	MC 400	ÔMEGA	170	6502	1.0	48	128	12
APPLE	MICROENGENHO 2	SPECTRUM	270	6502	1.0	64	128	16
APPLE	TK 2000	MICRODIGITAL	85	6502	1.0	64	64	16
IBM PC	EGO	SOFTEC	1500	8088/8087	5.0	128	1024	48
IBM PC	LINK 727	LINK	1000	8088	5.0	64	1024	8 a 40
IBM PC	PC 2001	MICROTEC	1000	8088	5.0	64	1024	8 a 40
IBM PC	NEXUS	SCOPUS	1500	8088/8087	5.0	256	768	64
CP/M	CAÇULA	DANVIC	600	Z80 A/8088	4.0	64	64	12
CP/M	FOXY	BRASCOM	280	Z80 A	4.0	64	64	4
CP/M	I - 7000	ITAUTEC	500	NSC - 800	4.0	64	128	4 a 128
CP/M	I - 7000 JÚNIOR	ITAUTEC	200	NSC - 800	4.0	64	64	4
CP/M	I - 7000 JÚNIOR E	ITAUTEC	300	NSC - 800	4.0	64	64	4
CP/M	SISTEMA 600	PROLÓGICA	500	Z80 - A	4.0	64	64	2
CP/M	SISTEMA 700	PROLÓGICA	700	Z80 - A	4.0	64	256	2
CP/M	TELSIT	RACIMEC	700	Z80 - A	4.0	64		4

Sistema Operacional	Teclado			Video			Impressora	Drives	Capac. p/Drive
	Tipo	Num. Red.	Funções	Nº Caract.	Cores	Res Graf			
SHARP	Chiclete	S	N	1x24	LCD	1x24	S	N	
SINCLAIR	Bolha	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	22x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	24x32	P&B	192x256	S	N	
SINCLAIR	Membrana	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
SINCLAIR	Chiclete	N	N	24x32	P&B	44x64	N	N	
TRS DOS (CP/M)	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS	Chiclete	N	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS (CP/M)	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS (CP/M)	Chiclete	N	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	16x64	P&B	48x128	S	S	174
TRS DOS e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	256x512	S	S	174
TRS COLOR (CP/M)	Profissional	N	N	16x32	9	192x256	S	S	161
TRS COLOR	Profissional	N	N	16x32	9	192x256	S	S	161
TRS COLOR	Profissional	S	N	16x32	9	192x256	S	S	161
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	N	24x40/80	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 e CP/M	Profissional	S	14	24x40/80	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	N	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
DOS 3.3 (CP/M)	Profissional	S	N	24x40(80)	16	192x280	S	S	143
(DOS 3.3)	Profissional	N	N	24x40	6	192x280	S	S	143
MS DOS, CP/M-86 e ANALIX	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CPM-86 e MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CP/M 86 e MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
MS-DOS	Profissional	S	10	25x40/80	16	200x640	S	S	200
CP/M (MS-DOS)	Profissional	S	5	25x80	P&B	25x80	S	S	185
CP/M e BR-1000	Profissional	S	20	24x80	P&B	72x160	S	S	390 (FD)
SIM/M e CP/M	Profissional	S	12	25x80	16	120x160	S	S	328 (FD)
SIM/M e CP/M	Profissional	N	N	25x80	16	100x160	S	S	164
SIM/M e CP/M	Profissional	S	12	25x80	16	100x160	S	S	164
DOS 600 e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	24x80	S	S	185
DOS 700 e CP/M	Profissional	S	N	24x80	P&B	24x80	S	S	185
CP/M	Profissional	S	11	24x80	P&B	24x80	S	S	368 (FD)

"Serpente"

APPLE PIE

André Mazai

Escorregue esta serpente na sua tela e persiga aquelas caixas, mas se você esbarrar, você perde.

A idéia do jogo, é conduzir a cobra para as caixas que aparecem aleatoriamente na tela. As teclas A, Z e aquelas em que aparecem as setas, controlam o movimento da serpente.

Você ganha pontos e a cobra cresce quando ela entra na caixa.

Se a serpente encontrar a parede ou tentar ir na direção oposta, você perde.

Isto parece fácil, mas um iniciante raramente ganha muitos pontos.

O programa funciona como descrito abaixo:

Linhas 10 - 60: inicializa a tela e guarda as coordenadas de serpente.
Linhas 70 - 110: desenha as paredes e inicializa as variáveis.
Linhas 120 - 160: move a serpente e checa se bateu na parede.
Linha 140: checa se colidiu.
Linha 170: chama a sub-rotina para desenhar a caixa.

Linhas 180 - 320: move a serpente e checa as teclas apertadas (A, Z ou setas).
Linhas 330 - 430: organiza a sub-rotina das caixas.

A caixa é colocada na tela por dez ciclos e depois é reposicionada de um a dez ciclos.

A rotina verifica para que a caixa não seja desenhada sobre a serpente na linha 390.
Linhas 440 - 470: fim do jogo.

```
10   HOME : HGR
20   HCOLOR= 3: ROT= Ø: SCALE= 1
3Ø   DIM ST%(8ØØ,1)
4Ø   FOR X = 1 TO 23:  READ P: POKE
      767 + X,P: NEXT
5Ø   DATA 2,Ø,6,Ø,13,Ø,45,53,63,55
     ,45,53,Ø,45,45,53,54,62,63,6
     3,36,36,Ø
6Ø   POKE 232,Ø: POKE 233,3
7Ø   FOR X = 72 TO 2Ø4 STEP 4: DRAW
      1 AT X,2: NEXT
8Ø   FOR X = 72 TO 2Ø4 STEP 4: DRAW
      1 AT X,155: NEXT
9Ø   FOR Y = 3 TO 154 STEP 3: DRAW
      1 AT 72,Y: NEXT
1ØØ   FOR Y = 3 TO 154 STEP 3: DRAW
      1 AT 2Ø4,Y: NEXT
11Ø  X = 14Ø:Y = 8Ø:L = 1:N = 1:C =
      1:DI = 1
12Ø  ST%(N,Ø) = X:ST%(N,1) = Y
13Ø  N = N + 1: IF N = 8Ø1 THEN N =
      1
14Ø   XDRAW 1 AT X,Y:CL =  PEEK (2
      34): XDRAW 1 AT X,Y
15Ø   IF CL = Ø THEN 44Ø
16Ø   IF CL <  > 12 THEN  PRINT  CHR$
      (7);:XC = 1:LL = LL + 5:C =
      C + 5: VTAB 23: HTAB 1Ø: PRINT
     "SCORE: ";LL;
17Ø   GOSUB 33Ø
18Ø   DRAW 1 AT X,Y
19Ø   IF C = Ø THEN  XDRAW 1 AT ST
      %(L,Ø),ST%(L,1):L = L + 1: IF
      L = 8Ø1 THEN L = 1
2ØØ   IF C > Ø  THEN C = C - 1
21Ø  K =  PEEK ( - 16384)
22Ø   IF K < 128 THEN 28Ø
23Ø   POKE  - 16368,Ø
24Ø   IF K = 193 THEN DI = 1
25Ø   IF K = 149 THEN DI = 2
26Ø   IF K = 218 THEN DI = 3
27Ø   IF K = 136 THEN DI = 4
28Ø   IF DI = 1 THEN Y = Y - 3
29Ø   IF DI = 2 THEN X = X + 4
3ØØ   IF DI = 3 THEN Y = Y + 3
31Ø   IF DI = 4 THEN X = X - 4
32Ø   GOTO 12Ø
33Ø   IF XC > 1 THEN XC = XC - 1: GOTO
      43Ø
34Ø   IF XC = 1 THEN  XDRAW 2 AT X
      X,YY:XC = Ø
35Ø  RR =  INT  ( RND(1) * 1Ø )
36Ø   IF  RR <  > Ø THEN 43Ø
37Ø  XX  =  INT ( RND (1) * 123) +
      76
38Ø  YY  =  INT ( RND (1) * 151) +
      3
39Ø   XDRAW  2 AT XX,YY:CL =  PEEK
      (234) : XDRAW 2 AT XX,YY
4ØØ   IF CL <  > 18 THEN 37Ø
41Ø   DRAW  2 AT XX,YY
42Ø  XC =  5Ø
43Ø   RETURN
44Ø   VTAB 23: HTAB 1: PRINT  "CRAS
      H"; CHR$ (7); CHR$ (7);  CHR$
      (7); CHR$ (7): PRINT"QUER JOGAR DE
      NOVO? ";
45Ø   VTAB 24: HTAB 13: GET YNS:  IF
      YNS = "Y" THEN  RUN
46Ø   IF YNS = "N" THEN  TEXT : HOME
      : END
47Ø   GOTO 45Ø
```

GUIA DE SERVIÇOS

Este Guia publicará gratuitamente as informações de nome, endereço, bairro, telefone e cidade de qualquer empresa voltada ao comércio ou prestação de serviços nas áreas de Videogames, Videocassetes e Microcomputação no Brasil.

Os pedidos de inclusão, exclusão ou alteração, assim como sugestões para o aperfeiçoamento do Guia, devem ser feitos por carta enviada à nossa redação.

Assistência Técnica

Minas Gerais

• MICRO & VÍDEO
Villabella Shopping/lj. 6
Av. Japão, 229 - Ipatinga
(031) 821-2888

Paraná

• NR ELETRÔNICA
Rua Mateus Leme, 1116 — Curitiba — (041) 252-3854
• SHARP
Rua Marechal Deodoro, 810/sl. 822 — Curitiba — (041) 234-4730 e 233-5865
• TELESOM
Rua Brigadeiro Franco, 1916 — Curitiba — (041) 224-7256
• VÍDEO & AUDIO
Rua Carlos de Carvalho, 588 — Curitiba — (041) 234-0888

Rio de Janeiro

• ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
• ASSEL
Rua da Lapa, 107/1º andar — Lapa — (021) 222-2278 e 222-7137
• ATARI CLUBE VIDEO SOM
Rua Coronel Moreira Cesar, 229/sl. 1515
Icaraí — Niterói
(021) 711-6312
• ATARI SPECIALISTS
Rua Siqueira Campos, 143/sl. 518 — BI.D — Copacabana — (021) 255-3636
• BUT SOUND
Av. N. S. de Copacabana, 978/sl. 113 — Copacabana — (021) 255-1791 e 255-4996
• CEE
Rua Barata Ribeiro, 344/sl. 206 — Copacabana — (021) 255-1450 e 236-4586
• HIROSHI
Praça Saens Peña, 45/sl. 1102 — Tijuca — (021) 264-6546 e 264-7198
• ICARAÍ
Rua Cel. Moreira César, 229/sl. 234 — Icaraí — Niterói — (021) 714-1899
• IMAGEM & AÇÃO
Rua Visconde de Pirajá, 371/lj. 1 — Ipanema — (021) 267-8597
• INTERVIDEO
Rua Siqueira Campos, 253 C — Copacabana — (021) 256-1795
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
• JULIU'S VIDEO
Rua Gal. Polidoro, 167/cob. 02 — Botafogo — (021) 286-6578
• MICRODIGITAL
Rua Visconde de Pirajá, 414/conj. 606 — Ipanema — (021) 227-1002
• MICROEQUIPO
Av. Mal. Câmara, 271
Castelo — (021) 262-3289
• MICROLÓGICA
Av. Presidente Vargas, 542/sl. 1912 — Centro — (021) 263-9925
• MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/sl. 1713
Shopping Icaraí — Niterói — (021) 710-2780
• MULTITEC ELETRÔNICA
Rua Carolina Machado, 160/lj. B
Madureira
• PROSOFT
Rua da Quitanda, 185/gr. 701 — Centro — (021) 233-8928
• SINCLAIR PLACE
Rua Dias da Cruz, 215/lj. 804 — Méier — (021) 594-2699
• SISTEMA
Av. Presidente Vargas, 542/sl. 2111 — Centro — (021) 571-3860
• STUDIO VIDEO & AUDIO
Rua Conde de Bonfim, 229/lj. 301
Tijuca — (021) 284-3085
• SUPORTE
Rua Curuzu, 17 — Térreo — São Cristóvão — (021) 580-7886
• TELESTUDIO
Rua 16 de Março, 80/sl. 7 — Petrópolis — (0242) 42-2764
• THACY VÍDEO
Rua Conde Bernadote, 26/lj. 115 — Gávea — (021) 259-5946
• VIDEO LIFE
Av. N. S. de Copacabana, 978/sl. 112 — Copacabana — (021) 235-4540
• VIDEO SERVICE
Rua Marquês de São Vicente, 32/sl. 175 — Gávea — (021) 294-3396 e 274-9045
• VIDEO SOM
Rua Cel. Moreira César, 229/sl. 1515 — Icaraí - Niterói — (021) 711-6312
• VIDEOSCOPE
Rua Siqueira Campos, 143/sl. 1413 D — Copacabana — (021) 237-6814 e 255-1680
• YATECK
Rua Visconde de Pirajá, 82/ss. 115 — Ipanema — (021) 247-7842
• ZN-GAME VÍDEO
Av. Maracanã, 475 — Maracanã — (021) 254-4588

Rio Grande do Norte

• INTERMÍDIA
Av. Nascimento de Castro, 1913 — Lagoa Nova — Natal — (084) 231-1055

Rio Grande do Sul

• COMPUSERV ELETRÔNICA
Rua Ernesto Fontoura, 974 — São Geraldo — Porto Alegre
(0512) 42-5430
• JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 — Galeria Champs Elysées — Moinhos de Vento — Porto Alegre
(0512) 22-9695
• VIDEO GAME SUL
Rua Vigário José Inácio, 371/ sl. 313 — Centro — Porto Alegre
(0512) 27-2582

São Paulo

• ANTEL
Av. Liberdade, 867 — Liberdade
(011) 270-4944
• DATAROAD
Av. Onze de Junho, 1223 — Vila Clementino — (011) 572-0904
• MASTER VIDEO
Rua Mateus Grou, 72 — Pinheiros
(011) 280-6163
• MS
Rua Astolfo Araújo, 521
(011) 549-9022
• MULTIX
Rua José Otaviano Soares, 84
(011)61-1736
• SERVCOMP
Rua Batatais, 197 — Jardim Paulista
(011) 288-6093 e 283-5790
• VIDEO SERVICE
Av. Santo Amaro, 6293
(011) 523-2411
• VIDEOSHOW
Rua Jaguari, 381 — Bairro Jardim — Santo André (011) 412-7796

Cursos de Computação

Rio de Janeiro

• CEAPRO
Av. Presidente Vargas, 590/ sl. 217 — Centro — (021) 233-5239
• CENTRO CULTURAL CÂNDIDO MENDES
Rua Joana Angélica, 63/ 6º andar — Ipanema — (021) 267-7098
• DATAMICRO INFORMÁTICA
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 211 — Ipanema — (021) 274-1042
• INSTITUTO DE TECNOLOGIA ORT
Rua Dona Mariana, 213 — Botafogo
(021) 226-3192
• MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798

São Paulo

• BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
• BMK
Rua Barão de Itapetininga, 140/9º andar
(011) 255-6549 e 255-7804
• SAD
Rua Germaine Bouchard, 511
(011) 864-7799 e 62-3600
• SERVIMEC
Rua Corrêa dos Santos, 34 — Bom Retiro — (011) 229-4600

Games Clubes

Bahia

• FEIRA VIDEO SHOW
Rua Conselheiro Franco, 200/ lj. 14 — Feira de Santana — (075) 221-8889

Brasília

• VIDEO GAME CLUB
Av. W3 Edf. Brasília Rádio Center/lj. 35
(061) 224-5030

Minas Gerais

• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/ lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga
(031) 821-2888

Paraíba

• VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — João Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

• CURITIBANO GAME CLUBE
Rua Padre Anchieta, 458 — Mercês — Curitiba — (041) 233-2592

Rio de Janeiro

• ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
• ATARI CLUBE MÉIER
Rua Dias da Cruz, 203/ lj. 23 — Méier (021) 249-6714
• ATARI CLUBE VIDEO SOM
Rua Coronel Moreira César, 229/sl. 1515
Icaraí — Niterói — (021) 711-6312
• BARRA VIDEO GAME
Av. Olegário Maciel, 518/ sl. 205 — Barra — (021) 399-7176
• ELETRONIC GAMES CLUB
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 122 — Ipanema — (021) 259-4596
• ICARAÍ VIDEO CLUBE
Rua Cel. Moreira César, 229/ sl. 234 — Icaraí — Niterói — (021) 714-1899
• IMAGEM & AÇÃO
Rua Visconde de Pirajá, 371/ lj. 1 — Ipanema — (021) 267-8597
• IPANEMA VIDEO CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 580/ lj. 312 — Ipanema (021) 294-4946
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
• KIDS
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra — (021) 399-5748
• LIMA FOTO
Rua Beneditinos, 26/2º andar — Centro (021) 233-1676 e 233-6035
• LOBBY
Rua Dias da Cruz, 188/ sb. 234 — Méier — (021) 583-5397
• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu

GUIA DE SERVIÇOS

Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/sl. 208 — Barra — (021) 399-0943
• SUPERGAMIG
Av. das Américas, 2300/bl. B — sl. 118 — Barra (021) 325-5207
• VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/lj. 212 — Copacabana — (021) 235-2597
• VIDEO ARTE CLUB CAXIAS
Av. Plínio Casado, 40/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-6012
• VIDEO ART PENHA
Av. Meriti, 2557 — Vila Cosmos (021) 771-6012
• VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua General Urquiza, 156 — Leblon (021) 259-8594
Av. Melo Matos, 54 — Tijuca (021) 284-4023
• VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768 e 242-8666
• VIDEO CLUBE NACIONAL
Rua Visconde de Pirajá, 365/ lj. 15 — Ipanema — (021) 247-1972
• VIDEO GAME CLUB
Rua Visconde de Pirajá, 580/ss. 106 — Ipanema — (021) 239-1847
Av. N. S. de Copacabana, 680/sl. 202 — Copacabana — (021) 255-7891
Rua Conde de Bonfim, 346/sl. 204 — Tijuca — (021) 228-404O
• VIDEO POINT
Est. dos Três Rios, 90/ sl. 214 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-9056
• VIDSTAR GAME CLUB
Largo 9 de Abril, 27/ sl. 111 — Vila Santa Cecília — Volta Redonda (021) 43-4363
• VISION ATARI CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 326 — Ipanema — (021) 227-9388
• ZN-GAME VIDEO
Av. Maracanã, 475 — Maracanã — (021) 254-4588

Rio Grande do Sul

• JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 — Galeria Champs Elysées — Moinhos de Vento — Porto Alegre (0512) 22-9695
• VIDEO GAME SUL
Rua Vigário José Inácio, 371/ sl. 313 — Centro — Porto Alegre (0512) 27-2582
• VIDEO PLAY
Rua Vigário José Inácio, 547/ cj. 508 — Porto Alegre (0512) 25-7087

São Paulo

• AUDIO
Rua Estados Unidos, 609 — Jardim América — (011) 280-2322
• DACTAVISION
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1684/ lj. 31 — Pinheiros — (011) 814-2337
• MEMORY VIDEO
Av. Rouxinol, 982 — Moema (011) 543-5117
• MOVIE STATION
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1575/sl. 3 B — Pinheiros — (011) 211-6717
• VIDEO CLUBE DA CIDADE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411
• VIDEO GAME CLUBE PAULISTA
Av. Santo Amaro, 3784 B/ sl. 4 — Campo Belo — (011) 241-9757

Locadoras de Games

Bahia

• FEIRA VIDEO SHOW
Rua Conselheiro Franco, 200/ lj. 14 — Feira de Santana (075) 221-8889

Minas Gerais

• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/ lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga (031) 821-2888

Rio de Janeiro

• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• STUDIO VIDEO & AUDIO
Rua Conde de Bonfim, 229/ lj. 301 — Tijuca — (021) 284-3085
• VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768 e 242-8666
• VIDEO SHACK CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 595/ lj. 104 — Ipanema — (021) 259-3291

São Paulo

• ALUG VIDEO
Rua 13 de Maio, 12-33A — Centro — Bauru
• COLOR VIDEO
Av. Santo Amaro, 5979 — Alto da Boa Vista — (011) 246-0516
• DACTAVISION
Rua Henrique Monteiro, 35 — Pinheiros — (011) 814-2337
• RB VIDEO SHOW
Alameda dos Maracantins, 718 — Moema — (011) 61-7982
• RENTACOM
Rua Turiassu, 15 — Perdizes (011) 826-4662
• SILVER'S VIDEO
Rua Manoel Guedes, 281 — Itaim Bibi (011) 852-7675 e 258-8434
• VIDEOSHOP
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Jardim Paulista — (011) 815-9626

Lojas de Games

Minas Gerais

• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga (031) 821-2888

Paraíba

• VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — Centro — João Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

• COBRA GAMES
Av. Iguaçú, 2531 — Curitiba (041) 242-8421

Pernambuco

• SOUZA'S COMPUTER CENTER
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (021) 325-4979

Rio de Janeiro

ACOUSTICS
Av. Atlântica, 4240/ lj. 333 — Copacabana — (021) 287-3344 e 267-8449
Rua Visconde de Pirajá, 351/ lj. 210 — Ipanema — (021) 267-4141
Av. Ataulfo de Paiva, 1079/ lj. 108 — Leblon — (021) 294-4044
Rua Barão de Mesquita, 300/subsolo — Tijuca
• ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
• ATARI CLUBE MÉIER
Rua Dias da Cruz, 203/ lj. 23 — Méier (021) 249-6714
• ENTRELIVROS INFORMÁTICA
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
Barata Ribeiro, 370A — Copacabana (021) 236-3197
• HIROSHI
Praça Saens Peña, 45/ sl. 1102 — Tijuca — (021) 264-6546 e 264-7198
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
• LOBBY
Rua Dias da Cruz, 188/ sb. 234 — Méier — (021) 593—5397
• VIDEO COMPUTER
Rua Carlos de Vasconcelos, 125/sl. 204 — Tijuca (021) 228-7079
• VGS
Av. N. S. de Copacabana, 194/ lj. 616 — Copacabana — (021) 541-3549

Rio Grande do Sul

JOYSTICK
Rua 24 de Outubro, 435/ lj. 09 — Galeria Champs Elysées — Moinhos de Vento — Porto Alegre (0512) 22-9695

São Paulo

• ALUG VIDEO
Rua 13 de Maio, 12-33A — Centro — Bauru
• BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
• FOTOPTICA
Av. Rebouças, 2315 — Jardins (011) 282-3274
• VIDEO SERVICE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411

Lojas de Micros

Amazonas

• PHONICA
Rua Marechal Deodoro, 89/ gr. 701 — Centro — Manaus — (092) 233-0424

Bahia

• OFFICINA
Shopping Center Itaigara/ lj. 40 — Salvador — (071) 248-6666

Brasília

• COMPUSHOW
SCRN. 708/709 — bl. E/ lj. 10 (061) 273-2128

Mato Grosso do Norte

• COMPUTEC
Rua Galdino Pimentel, 14/44 — Cuiabá — (065) 321-2307

Mato Grosso do Sul

• COMPUTEC
Rua Saldanha Marinho, 198/ sl. 1 — Campo Grande — (067) 383-1270

Minas Gerais

• COMPUCITY
Rua Tomé de Souza, 882 — Belo Horizonte — (031) 226-6336
• COMPUTIQUE
Rua Prefeito Chagas, 252 — Poços de Caldas — (035) 721-5810
• EXITUS
Rua Santo Antônio, 689 — Juiz de Fora — (032) 213-2494
• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888
• MINAS DIGITAL
Rua Tupinambás, 1045/ conj. 601 — Belo Horizonte — (031) 201-7555

Pará

• COMPUBEL
Av. Quintino Bocaiúva, 1779 — Belém (091) 223-6391

Paraná

• COMICRO
Av. Pres. Taunay, 691 — Curitiba (041) 224-5616
• COMPUSHOP
Av. Higienópolis, 465 — (041) 23-7110
• COMPUSTORE
Rua Emiliano Perneta, 509 — Curitiba (041) 232-1750
• COMPUSYSTEM
Av. Batel, 1750 — Batel — Curitiba (041) 243-1731
• COMPUTIQUE
Av. Batel, 1750 — Curitiba (041) 243-1731
• MADISON
Rua Mal. Deodoro, 311 — Curitiba (041) 224-3422

GUIA DE SERVIÇOS

Pernambuco

• SOUZA'S COMPUTER CENTER
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (081) 325-4979
• TELEVIDEO
Rua Marquês de Herval, 157 — Recife (081) 224-8932

Rio de Janeiro

• BITS & BYTES
Est. da Gávea, 642/ lj. B — São Conrado — (021) 322-1960
• COMICRO
Av. Rio Branco, 123/ gr. 1101 — Centro — (021) 221-0706 e 224-8012
• CLAPPY
Av. Rio Branco, 12 — Centro (021) 253-3170 e 253-5395
• COMPUTER CENTER
Rua Lopes Trovão, 134/ sl. 247 — Icaraí — Niterói (021) 714-0112
• COMPUTERLAND
Praia de Botafogo, 228/ lj. 114 — Botafogo — (021) 551-8942
• COMPUTERNIKS
Praia de Botafogo, 228/ gr. 710 — Botafogo — (021) 551-6699
• COMPUTIQUE
Av. N. S. de Copacabana, 1417/ lj. 303 — Copacabana — (021) 267-1093
• DATAMICRO
Rua Visconde de Pirajá, 547/ lj. 211 — Ipanema — (021) 287-5211
• ELDORADO
Rua Visconde de Pirajá, 351/ lj. 213 — Ipanema — (021) 227-0791
• ELETRODATA
Rua Gal. Roca, 675/ gr. 204 — Tijuca (021) 288-2650
• ENTRELIVROS INFORMÁTICA
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
Barata Ribeiro, 370A — Copacabana (021) 236-3197
• GARSON DIGITAL HALL
Av. Nilo Peçanha, 11/ sl. 704 — Castelo — (021) 242-0765
• IPANEMA MICRO
Rua Visconde de Pirajá, 540/ lj. 310 — Ipanema — (021) 259-1516
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
• KIDS
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra (021) 399-5748
• KRISTIAN
Rua da Lapa, 120/ gr. 505 — Lapa (021) 252-9057
• KYW INFORMÁTICA
Rua da Lapa, 180/ gr. 1108 — Lapa (021) 221-3069
• MICROBYTE
Rua Buenos Aires, 41/ 3º andar — Centro — (021) 263-4024
• MICROCENTER
Av. N. S. de Copacabana, 534/ sl. 202 — Copacabana — (021) 236-5191
• MICROEQUIPO
Av. Mal. Câmara, 271 — Castelo (021) 262-3289
• MICRO HOUSE
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 307 — Ipanema — (021) 294-6248
• MICRO KIT
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 210 — Ipanema — (021) 267-8291 e 521-4638
• MICROMAQ
Rua Sete de Setembro, 92/ lj. 106 — Centro — (021) 222-6088
• MICRONEWS
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
• MICROSHOW
Av. N. S. de Copacabana, 945/ lj. C — Copacabana — (021) 256-4180 e 255-4746
• MICROTEMPUS
Av. Rio Branco, 156/ gr. 1420 — Centro — (021) 262-8737 e 262-0786
• MICROWARE
Rua Moreira César, 229/ sl. 1713 — Shopping Icaraí — Niterói (021) 710-2780
• MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
• ON LINE
Praça das Nações, 306/ gr. 202 — Bonsucesso — (021) 280-9945 e 270-0480
• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• RIO MICRO
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 314 — Ipanema — (021) 521-4888
• SINCSHOP
Rua Conde de Bonfim, 346/ lj. 320 — Tijuca — (021) 234-0600
• STRING
Rua Almirante Cochrane, 210 — Tijuca — (021) 254-4599
• SULLIVAN MICROCOMPUTADORES
Rua Siqueira Campos, 43/ sl. 705 — Copacabana — (021) 541-3933 e 255-9295
• SUPRIMENTO
Rua Visconde de Pirajá, 550/ gr. 202 — Ipanema — (021) 274-8845
• TESBI
Rua Guilhermina, 638 — Encantado (021) 591-3297 e 249-3166

Rio Grande do Norte

• INTERMÍDIA
Av. Nascimento de Castro, 1913 — Lagoa Nova — Natal — (084) 231-1055

Rio Grande do Sul

• ADVANCING
Rua dos Andradas, 1560/ conj. 518 — Porto Alegre
• COMPUMÍDIA
Rua Cristóvão Colombo, 1370 — Porto Alegre — (0512) 22-5061
• COMPUTCHÊ
Av. Independência, 599.— Porto Alegre
• DIGITAL
Rua Barão de Tramandaí, 208 — Porto Alegre — (0512) 41-5922
• PROA
Rua Quintino Bandeira, 61 — Porto Alegre — (021) 22-5459
• PROMICRO
Caixa Postal 5534 — Porto Alegre (0512) 41-0639

Santa Catarina

• COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville
• MICRO HOME
Rua Pedro Soares, 9 — Centro — Florianópolis (0482) 23-2283

São Paulo

• AUDIODATA
Rua Estados Unidos, 609 (011) 280-2322
• BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
• BUCKER
Av. Rebouças, 1458 — (011) 852-1873 e 282-3115
• CHIP SHOP
Rua Ofélia, 248 — (011) 211-4261
• COMPUSHOP
Rua Dr. Mário Ferraz, 37 — Jardim Europa — (011) 815-0099
• COMPUTERLAND
Rua Angélica, 1996 — Pq. Jabaquara — (011) 231-3277
• COMPUTIQUE
Av. Angélica, 2578 — Santa Cecília (011) 231-3922
Rua Conceição, 224 — (0192) 32-6322
• COPEC
Rua Dr. José F. de Queiroz, 110 (011) 282-2618
• DATALOG
Rua Dr. Fernandes Coelho, 64 — Pinheiros — (011) 211-9202 e 815-5828
• DATAPROM
Av. Brig. Faria Lima, 1058/2º andar — Pinheiros — (011) 815-9286 e 814-3386
• EQUIPA
Av. Liberdade, 809 — Liberdade (011) 270-7566
• ERKLA
Rua Dr. Veiga Filho, 522 — Higienópolis — (011) 826-1499 e 67-7793
• IMARES
Av. dos Imarés, 457 — Moema (011) 61-0946
• INFORMAX
Av. Brig. Faria Lima, 1857/ conj. 604 — Pinheiros — (011) 814-0662
• J. HEGER & CIA.
Av. Moaci, 155 — Moema (011) 532-1856
• MEMOCARDS
Rua Amador Bueno, 855 — Ribeirão Preto — (016) 636-0586
• MICRODATAS
Rua Montreal, 16 — (011) 266-1916
• MICROREI
Rua Pinheiros, 812 — Pinheiros (011) 811-0022
• MICROSHOP
Av. Lorena, 652 — Jardim Paulista (011) 282-2105
• MICROTECLA
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820
• NOVA GERAÇÃO
Av. Brig. Faria Lima, 1664/ conj. 727 — Pinheiros — (011) 814-3663
• SACCO
Av. Euzébio Matoso, 167 — Pinheiros (011) 814-0598
• SD SYSTEM DESING
Av. Brig. Faria Lima, 1853/ conj. 511 — Pinheiros — (011) 813-4031
• SERVIMEC
Rua Corrêa dos Santos, 34 — Bom Retiro — (011) 222-1511
• SOS
Av. Pacaembu, 1280 — Pacaembu (011) 66-7656 e 67-4975

Livros e Revistas

Amazonas

• PHONICA
Rua Marechal Deodoro, 89/ gr. 701 — Centro — Manaus — (092) 233-0424

Minas Gerais

• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/ lj. 6 Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888

Pernambuço

• SOUZA'S COMPUTER CENTER
Rua Maria Carolina, 205/ lj. 5 — Boa Viagem — Recife — (081) 325-4979

Rio de Janeiro

• ACTIVISION
Rua Visconde de Pirajá, 303/ lj. 217 — Ipanema — (021) 267-8597
• DATAMICRO
Rua Visconde de Pirajá, 547/lj. 211 — Ipanema — (021) 287-5211
• EDITORA CAMPOS
Rua Japeri, 35 — Rio Comprido (021) 284-8443
• EDITORA RIO
Rua Dona Cecília, 25 — Rio Comprido
• ENTRELIVROS INFORMÁTICA
Av. Rio Branco, 156/ lj. 26 — Centro (021) 262-3891
Largo do Machado, 29C — Catete (021) 285-3399
Av. N. S. de Copacabana, 830A — Copacabana — (021) 255-3054
Rua Barata Ribeiro, 370A — Copacabana — (021) 236-3197
• IMAGEM & AÇÃO
Rua Visconde de Pirajá, 371/ lj. 1 — Ipanema — (021) 267-8597
• LIVRARIA CIÊNCIA MODERNA
Av. Rio Branco, 156/ ss. 127 — Centro (021) 262-5723
• MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icaraí — Niterói (021) 710-2780
• MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• SINCLAIR PLACE
Rua Dias da Cruz, 215/ sl. 804 — Méier — (021) 594-2699

GUIA DE SERVIÇOS

Santa Catarina

• COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

• BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
• LITEC
Rua dos Tibiras, 257 — (011) 220-8983
• LIVRARIA POLIEDRO
Rua Aurora, 704
• MICROMEGA
Rua Bahia, 1049 — (011) 256-8349 e 257-5767
• MICROTECLA
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820

Lojas de Video

Rio de Janeiro

• JANG'S ON
Av. Ataulfo de Paiva, 135/ sl. 203 — Leblon — (021) 294-9794 e 259-5047
• VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599

São Paulo

• GOLDEN FOX VIDEO
Rua da Glória, 240/1º andar — Vila Virgínia — (011) 35-8383
• KENTEC
Rua Alvorada, 1035 — Vila Olímpia (011) 542-1181
• LED'SOM 4
Al. Gabriel Mont. da Silva, 1875 — Jardim América — (011) 883-1453
• LOVE LAND
Av. Brig. Faria Lima, 1664/ lj. 24 — Pinheiros — (011) 815-9290
• MALIGAN
Rua Barra do Parateca, 136 — Vila Guarani — (011) 578-6023
• PIACE
Av. Paes Barros, 2609 — Vila Marari (011) 274-7400
• RENTACOM
Rua Turiassu, 15 — Perdizes (011) 826-4662
• TELEART
Rua Aurora, 279 — Santa Efigênia (011) 220-5322
• VIDEOSHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Jardim Paulista — (011) 815-9626
• VIDEOSHOW
Rua Jaguari, 381 — Bairro Jardim — Santo André — (011) 412-7796
• VTV
Rua Alameda Olgá, 437 — Perdizes (011) 825-1728
• ZABUMBA
Alameda Lorena, 1257/ casa 1 (011) 852-7753

Software Houses

Minas Gerais

• CCS
Av. Afonso Pena, 4269 — Belo Horizonte — (031) 221-0056
• EXITUS
Rua Santo Antonio, 689 — Juiz de Fora — (032) 213-2494
• MICRO & VIDEO
Villabella Shopping/lj. 6 — Av. Japão, 229 — Ipatinga — (031) 821-2888

Paraná

• SIGMA
Travessa Pinheiro, 43 — Curitiba (041) 223-9292
• SOFTSCIENCE
Travessa Pinheiro, 43 — Curitiba (041) 223-9292
• SUPORTE
Av. Cândido de Abreu, 427/ conj. 610 — Curitiba

Pernambuco

• Luciano Fonseca
Rua da Praia, 76/ sl. 506 — Recife (081) 224-3100

Rio de Janeiro

• DATAPOINT
Rua Voluntários da Pátria, 45/8º andar — Botafogo — (021) 266-5549
• DSI
Rua Padre Elias Gorayeb, 15/8º andar — Tijuca — (021) 238-3040

• GACHET
Rua Dr. Jorge El-Jaick, 25/ sl. 5 — Olaria — Nova Friburgo (0245) 22-4208
• INFORMATIC-SERVICE
Av. 13 de Maio, 47/ sl. 2707 — Centro (021) 262-8769
• INTERFACE
Rua Bolívia, 315 — Petrópolis (0242) 43-7201
• MICROCONSULT
Av. N. S. de Copacabana, 605/ lj. 1210 — Copacabana — (021) 236-1325
• MICROIDÉIA
Rua Visconde de Pirajá, 547/ sl. 307 (021) 294-6248
• MICRONEWS
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
• MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icaraí — Niterói (021) 710-2780
• MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
• NASAJON SISTEMAS
Av. Rio Branco, 45/ gr. 1311 — Centro (021) 263-1241
• PRODACOM
Av. Presidente Vargas, 633/ sl. 902 — Centro — (021) 221-9549
• SIMICROM
Rua Presidente Carlos de Campos, 190 — Laranjeiras — (021) 205-6597
• SINCLAIR PLACE
Rua Dias da Cruz, 215/ sl. 804 — Méier — (021) 594-2699
• SULLIVAN INFORMÁTICA
Rua Siqueira Campos, 43/ sl. 705 — Copacabana — (021) 541-3933 e 255-9295
• VM-CONSULTORIA DE SISTEMAS
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 1204 — Ipanema — (021) 239-1345
• WRM
Est. dos Três Rios, 90/ sl. 317 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-8533

Rio Grande do Sul

• INFORMATIQUE
Av. Independência, 383 — Porto Alegre — (0512) 21-4189
• KITSIS
Rua Mostardeiro, 291/ conj. 404 — Porto Alegre — (0512) 22-9782
• PROKURA
Av. Independência, 564/ conj. 101 — Porto Alegre — (0512) 24-6137

Santa Catarina

• COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

• BINAH
Alameda Gabriel Mont. da Silva, 1033 — Jardim América — (011) 883-1913
• DB MICRO
Av. Professor Alfonso Bovero, 218 — Sumaré — (011) 263-0711
• INTERSOFT
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1462/conj. 2 A — Pinheiros — (011) 211-0371 e 212-8971
• MICROART
Rua Coronel Mello de Oliveira, 763 (011) 263-6285
• MICROBASE
Rua Rosa da Miranda, 118 (011) 577-5641
• MICRON
Av. São João, 74 — São José dos Campos — (011) 22-4194
• MICROSOFT
Rua do Bosque, 1234 — Barra Funda (011) 825-3355
• MICROSTAR
Av. Professor Alfonso Bovero, 218 — Sumaré
• MONK
Rua Augusta, 2690/ lj. 318 — Cerqueira Cesar — (011) 852-2958
• PSI
Rua Barão do Triunfo, 464/ conj. 31 — Brooklin — (011) 531-9902
• RAMO
Rua Deputado Lacerda Franco, 120/ gr. 52 — (011) 211-3119
• SOFTSCIENCE
Av. Brigadeiro Faria Lima, 1794/conj. 4E — Jardim Paulistano — (011) 210-8292
• VM-CONSULTORIA DE SISTEMAS
Rua Maranhão, 598/ conj. 121 (011) 825-2708

Suprimentos

Pernambuco

• POLIDATA
Rua Paraná, 462 — Jardim Brasil — Olinda — (081) 241-1574 e 241-5175

Rio de Janeiro

Est. dos Três Rios, 90/ sl. 1.308 — Passarela de Jacarepaguá (021) 392-4869 e 392-3390
• CENTRALDATA
Av. Presidente Vargas, 482/ sl. 207 — Centro — (021) 263-5837
• DATTA-TAPE
Rua da Lapa, 180/ gr. 1108 — Lapa (021) 221-3069
• MICRONEWS
Rua da Assembléia, 10/ sl. 3317 — Centro — (021) 252-9420
• MICROWARE
Rua Moreira Cesar, 229/ sl. 1713 — Shopping Icaraí — Niterói (021) 710-2780
• MIKROS
Av. Ataulfo de Paiva, 566/ lj. 211 — Leblon — (021) 239-2798
• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/ lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
Av. Governador Amaral Peixoto, 427/ sl. 329 — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• SBS
Rua da Assembléia, 36/ sl. 1101 — Centro — (021) 242-7329
• STUDIO 203
Av. N. S. de Copacabana, 661/ gr. 203 — Copacabana — (021) 256-8948
• SUPPLY
Rua Padre Leandro, 70 — Fonseca — Niterói — (021) 722-7937
• SUPRIMENTO
Rua Visconde de Pirajá, 550/ lj. 202 — Ipanema — (021) 274-8845

Santa Catarina

• COMPUTERVILLE
Rua Tijucas, 375 — Centro — Joinville

São Paulo

• BENNY
Rua Domingos de Moraes, 407 — Vila Mariana — (011) 570-1555
• CDS
Rua Vitória, 210/ cj. 2 — Santa Efigênia — (011) 223-1622
• COMPUTE
Rua Estados Unidos, 2141 — Jardim América
• DIGIMARK
Rua José Antônio Coelho, 824 — Vila Mariana — (011) 571-1437 e 549-2651
• ELECTRA
Rua Dr. Zuquim, 926 — Santana (011) 299-7799
• GRUPO MACHADO
Rua Lord Cockrane, 755 — Ipiranga (011) 914-2266
• MEMPHIS
Av. Arnolfo de Azevedo, 108 — Pacaembu — (011) 262-5577
• MICROTECLA
Rua Major Claudiano, 1445 — Franca (016) 722-2820
• PRODATA
Rua Henrique Ongari, 103 — Água Branca — (011) 262-0896 e 864-3410
• REAL TIME
Rua Braulio Gomes, 141/9º andar — Centro — (011) 255-3968 e 259-2461
• SUPRIDATA
Rua Brejo Alegre, 348 — Brooklin (011) 543-0515
• TECSUPRI
Rua João Ramalho, 997 — Perdizes (011) 263-1534 e 263-5095

GUIA DE SERVIÇOS

• VECTOR
Rua Monte Alegre, 1378 — Perdizes
(011) 62-9978 e 263-0263

Serviços para Video

Rio de Janeiro

• EMBRAVIDEO
Rua jardim Botânico, 635/ sl. 703 — Jardim Botânico — (021) 294-5544
• KADU MOLITERNO PRODUÇÕES ARTÍSTICAS
Rua Frei Leandro, 20 — Jardim Botânico — (021) 246-9003
• MOVIE TAPE
Av. Paulo de Frontin, 453 — Rio Comprido — (021) 273-5542
• RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/ sl. 208 — Barra — (021) 399-0943
• VIDEO STAR
Rua Buenos Aires, 93/ gr. 610 — Centro — (021) 252-3060

São Paulo

• BRASWAY
Rua Enxovia, 445 — (011) 548-5500
• HELICON VIDEO
Rua Arthur Prado, 88 — Liberdade
(011) 285-4011

• VIDEO VERSO
Rua Iraci, 582 — (011) 210-3995
• VTV
Al. Ministro Rocha Azevedo, 1084 — Jardim América — (011) 853-7552
• WR VIDEO
Av. Pedroso de Morais, 801 — Pinheiros — (011) 815-6038 e 815-2966

Video Clubes

Espírito Santo

• SÉCULO VIDEO UM
Reta da Penha, 206/ sl. 405 — Vitória
(027) 225-4213

Paraná

• MASTER TAPE CLUB
Al. Pres. Taunay, 2033 — Mercês — Curitiba — (041) 222-8464 e 222-8968
• STUDIO 21
Rua Marechal Deodoro, 51/conj. 206 B — Curitiba — (041) 232-6521
• TAPE CLUBE DO PARANÁ
Rua Padre Anchieta, 458 — Mercês — Curitiba — (041) 233-2592
• VIDEO CLUBE DO BRASIL
Av. Visconde de Garapuava, 5345 — Curitiba — (041) 242-8122

Rio de Janeiro

• ATARI CLUBE MADUREIRA
Rua Dagmar da Fonseca, 37/ sl. 205 — Madureira — (021) 390-2305
• ICARAÍ VIDEO CLUBE
Rua Coronel Moreira César, 229/ sl. 234 — Icaraí — (021) 714-1899
• ILHA VIDEO CLUBE
Rua Rep. Árabe da Síria, 451/ gr. 301 Jardim Guanabara — (021) 393-6285
• IPANEMA VIDEO CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 580/ lj. 312 — Ipanema — (021) 294-4946
• JG VIDEO CLUBE
Rua Conde de Porto Alegre, 15/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-3039
• JOSIAS STUDIO
Rua Francisco Otaviano, 20 — Copacabana — (021) 521-2597 e 521-2647
• KIDS
Av. Sernambetiba, 3800/ lj. C — Barra (021) 399-5748
• LIMAFOTO
Rua Beneditinos, 26/2º andar — Centro — (021) 233-1676 e 233-6035
• MAGNAVIDEO
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 308 — Ipanema — (021) 287-4449
• POLIGAME
Rua Cardoso de Moraes, 61/ sl. 718 — Bonsucesso — (021) 280-4784
Av. Mal. Floriano Peixoto, 1480/lj. 236 — Iguaçu Center — Nova Iguaçu
Est. do Galeão, 2879/ sl. 305 — Ilha do Governador
• QUALITY
Rua Teófilo Otoni, 82/7º andar — Centro — (021) 283-2266
• RADAR VIDEO CLUBE
Rua Coronel Moreira César, 229/sl.906 — Icaraí — Niterói
• RIO VIDEO CLUBE
Av. Armando Lombardi, 800/ sl. 208 — Barra — (021) 399-0943

• SUPER VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua Conde Bernadote, 26/ lj. 119 — Leblon — (021) 294-5844
• TIJUCA VIDEO CLUBE
Rua Conde de Bonfim, 232/ gr. 905 — Tijuca — (021) 284-2689
• VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599
• VIDEO ACTION
Rua da Assembléia, 10/ gr. 3202 — Centro — (021) 242-5644
• VIDEO ARTE CLUB CAXIAS
Av. Plínio Casado, 40/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-6012
• VIDEO BARRA CLUBE
Av. das Américas, 2300/ bl. A — sl.111 — Barra — (021) 325-9903
• VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua General Urquiza, 156 — Leblon
(021) 259-8594
Av. Melo Matos, 54 — Tijuca
(021) 284-4023
Rua Frei Leandro, 20 — Jardim Botânico — (021) 246-9003
Shopping Center Fashion Mall, 221A/ lj. 17 — São Conrado — (021) 322-3816
• VIDEO CLUBE CANAL 3
Rua do México, 164/2º andar — Centro — (021) 221-5768
• VIDEO CLUBE DA CIDADE
Rua Gavião Peixoto, 182/ sl. 209 — Icaraí — Niterói — (021) 710-5147
• VIDEO CLUBE DA CIDADE
Largo Nove de Abril, 26/ sl. 212 — Santa Cecília — Volta Redonda (021) 342-7722
• VIDEO CLUBE NACIONAL
Rua Visconde de Pirajá, 365/ lj. 15 — Ipanema — (021) 247-1972
• VIDEO CLUBE PETRÓPOLIS
Rua 16 de Março, 90/ sl. 101 — Centro — Petrópolis — (0242) 42-2764
• VIDEO PLAY
Rua Maq. de São Vicente, 52/ lj. 355 — Gávea — (021) 294-1745
• VIDEO SHACK CLUBE
Rua Visconde de Pirajá, 595/ lj. 104 — Ipanema — (021) 259-3291
• VIDEO TIME
Rua Maq. de São Vicente, 52/ lj. 122 — Gávea — (021) 259-9097
• VIDEO WAY CLUBE
Av. Olegário Maciel, 565 — Barra (021) 399-3500

São Paulo

• AUDIO
Rua Estados Unidos, 609 — Jardim América — (011) 280-2322
• CANAL 3 VIDEO CLUBE
Rua da Consolação, 3557 — Cerqueira César — (011) 852-6221
• HOBBY VIDEO
Al. Dos Nhambiquaras, 524 — Indianópolis — (011) 571-8272
• HUNTER VIDEO COMPUTER
Av. Paulista, 1439/9º andar — Bela Vista — (011) 251-0481 e 284-7092
• IMAGINAVIDEO
Rua Cubatão, 1074 — Vila Mariana — (011) 549-3337 e 571-7078
• LOOK VIDEO
Av. Bem-te-vi, 377 — Indianópolis (011) 240-2241
• OMNI VIDEO
Av. Brig. Faria Lima, 1570/ conj. 12 — Pinheiros — (011) 212-5507 e 212-5541
• VIDEO BRÁS
Rua Júlia Bresser, 32 — Brás
(011) 92-0169
• VIDEO CLUBE DA CIDADE
Av. Santo Amaro, 6293 — (011) 523-2411
• VIDEO CLUBE DO BRASIL
Rua Tucumã, 527 — Pinheiros
(011) 815-3248 e 813-6589
• VIDEO CLUBE INTERNACIONAL
Av. Euzébio Matoso, 708 — Pinheiros
(011) 211-4345 e 814-2563
• VIDEO ENTERTAINMENT
Rua Morato Coelho, 723 — Pinheiros
• VIDEOLAND
Rua Alameda Jaú, 1573 — Jardim Paulista — (011) 282-1133 e 280-2329
• VIDEO POWER
Rua da Consolação, 2604 — Cerqueira César — (011) 259-1115
• VIDI-EX VIDEO CLUBE
Rua Pamplona, 1171 — Jardim Paulista — (011) 287-3645 e 283-1987

Locadoras de Video

Paraíba

• VIDEOTECA
Av. Duarte da Silveira, 611 — Centro — João Pessoa — (083) 221-7459

Paraná

• DIDK TAPE CURITIBANO
Av. Getúlio Vargas, 2949 — Curitiba
(041) 243-4343
• DIDK TAPE SHOPPING MUELLER
Rua Cândido de Abreu, 127/ lj. 17 — Curitiba — (041) 232-5094
• DISK TAPE BATEL
Av. Batel, 1780 — Curitiba
(041) 243-2418
• QUADRASON
Rua Carlos de Carvalho, 1346 — Curitiba — (041) 223-9252

Rio de Janeiro

• INTERNACIONAL VIDE CLUBE
Rua Senador Dantas, 75/ gr. 2708 — Centro — (021) 240-7991
• JG VIDEO CLUBE
Rua Conde de Porto Alegre, 15/ sl. 202 — Duque de Caxias — (021) 771-3039
• MAGNAVIDEO
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 308 — Ipanema — (021) 287-4449
• VIDEO POINT
Est. dos Três Rios, 90/ sl. 213 — Passarela de Jacarepaguá
(021) 392-9056
• VIDEO SHOP
Av. Ataulfo de Paiva, 135/ lj. 221 — Leblon — (021) 239-9748
• VIDEO SOM
Rua São Francisco Xavier, 46 — Tijuca — (021) 248-3061
• VHS
Av. N. S. de Copacabana, 978/ lj. 212 — Copacabana — (021) 257-7599
• VTS
Rua Visconde de Pirajá, 330/ lj. 321 — Ipanema — (021) 247-9322

São Paulo

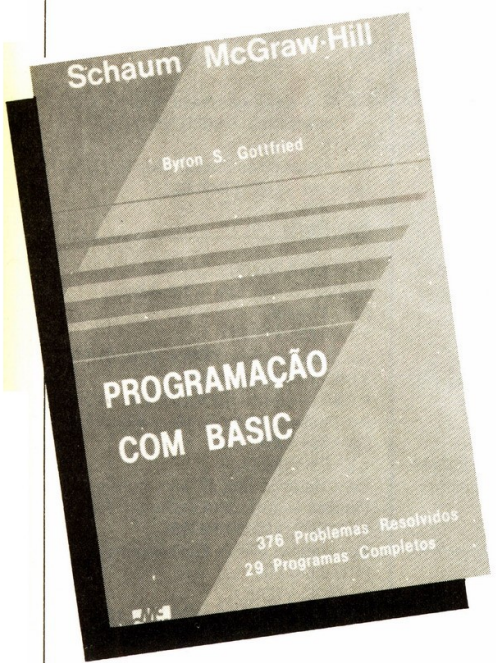
• ALPHA VIDEO CLUBE
Rua da Glória, 224 — Liberdade
(011) 37-8860
• COLOR VIDEO
Av. Santo Amaro, 5979 — Alto da Boa Vista — (011) 246-0516
• 2001 — UMA ODISSEIA EM VIDEO
Av. Paulista, 1499/ lj. 10 — Bela Vista
(011) 284-8019
• FAST VIDEO
Rua Alameda Jaú, 1773 — Jardim Paulista — (011) 280-3208 e 64-1416
• LASER VIDEO HOME
Rua Itambé, 478 — Higienópolis
(011) 259-5154
• MAXI VIDEO
Av. Brig. Faria Lima, 1237/ lj. 16 — Pinheiros — (011) 813-0012
• VIDEO ARTE
Av. Açoce, 579 — Ibirapuera
(011) 549-0545
• VIDEO CANTINHO DO LUIZ
Rua Marechal Deodoro, 1015/2º andar — São Bernardo — (011) 448-0176
• VIDEO CINE
Rua do Triunfo, 134/ conj. 74
(011) 221-3974
• VIDEO HOME SHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1684/ lj. 19 — Pinheiros — (011) 813-8250
• VIDEO LOOK
Rua Cel. Xavier Toledo, 44/ conj. A — Centro — (011) 34-2742
• VIDEO SHOP
Av. Brig. Faria Lima, 1644/ lj. 51 — Pinheiros — (011) 815-9626
• VIDEO RENT
Av. Ibirapuera, 1914 — Indianópolis
(011) 571-8710

PROGRAMAÇÃO COM BASIC

Byron S. Gottfried
Editora Schaum/Mc Graw-Hill
322 páginas

Um grande universo de pessoas se utiliza da linguagem Basic, por ser muito simples e por ser fácil de aprender e de empregar. Por isso, os cursos de Basic, por sua disponibilidade, tornaram-se comuns e muito populares. Esta linguagem encontra-se disponível praticamente em todos os computadores de grande porte e, recentemente, o Basic também se tornou linguagem padronizada para a maioria das aplicações que utilizam os microcomputadores.

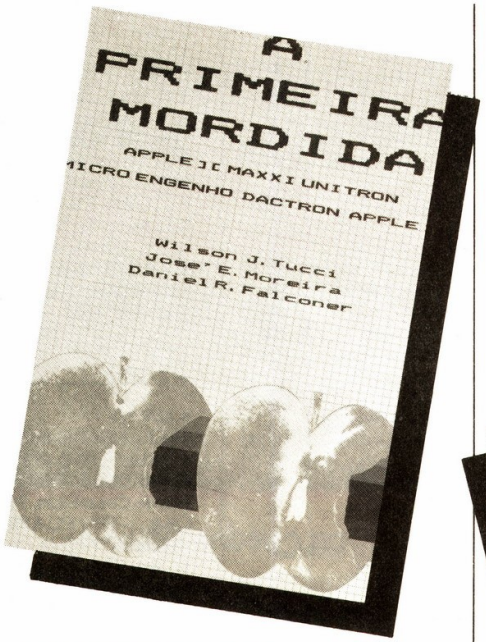
Esta obra fornece um curso de programação de computadores utilizando a estrutura padronizada dessa linguagem, com análises



das principais características, além de, paralelamente, apresentar o desenvolvimento de programas. Tudo isso numa linguagem elementar.

Sumário:

Parte I - Basic Básico; capítulo 1. Conceitos Introdutórios; 2. Introdução ao Basic; 3. Processamento de um programa Basic; 4. Desvios e laços iterativos; 5. Características adicionais do Basic; Parte II - Basic Avançado; 6. Funções e sub-rotinas; 7. Vetores; 8. Arquivos de dados; 9. Basic para microcomputador.



A PRIMEIRA MORDIDA
(Apple II, Maxxi, Unitron, MicroEngenho, Dactron e Apple Br.)
Wilson J. Tucci, José E. Moreira e Daniel Falconer
Editora Nobel
185 páginas

O cunho dessa obra é essencialmente didático e se destina aos usuários do computador pessoal de maior sucesso em todo mundo: O Apple. Dirigido sobretudo aos jovens e adolescentes e aos que pretendam se aventurar no mundo dos micros, "A primeira mordida" é despretencioso, despido de teorias e detalhes e, basicamente, se preocupa em transmitir da lógica da programação, através de fluxogramas e diagrama de blocos.

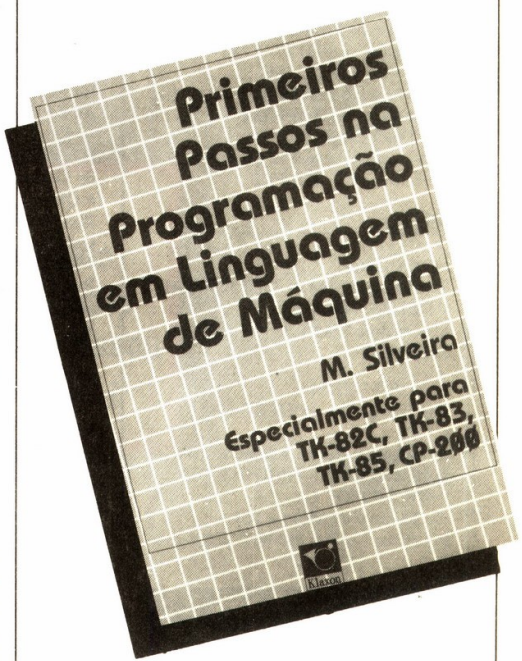
Sumário:

1. Introdução; 2. Familiarização com o computador; 3. Variáveis; 4. Fluxograma e programação; 5. Entrada de dados e controle da tela; 6. Desvios e loops; 7. For... next; 8. Matrizes; 9. Read/data; 10. Processamento de caracteres; 11. Funções numéricas; 12. Sub-rotinas; 13. On Goto e On Gosub; 14. Gráficos e Som.

PRIMEIROS PASSOS NA PROGRAMAÇÃO EM LINGUAGEM DE MÁQUINA
(especialmente para TK-82C, TK-83, TK-85 e CP-200)

M. Silveira
Editora Klaxon
96 páginas

Partindo da suposição de que o leitor já consegue escrever seus programas em Basic, este livro tem como objetivo possibilitar programar em linguagem de máquina, desde que seu computador tenha um microprocessador Z80 A, e que a ROM seja semelhante ao do ZX-81 ou do TIMEX 1000, produzido pela Sinclair e Timex, respectivamente. Dessa forma, será possível uma maior rapidez na execução dos programas, bem como

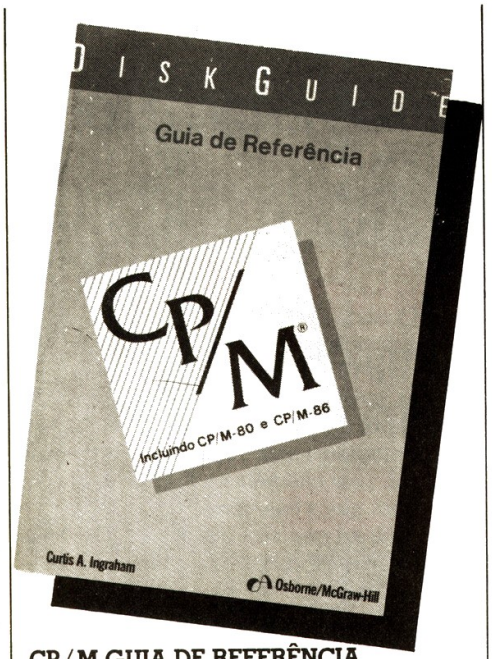


uma ocupação menor da área onde se pode escrever (o RAM). Isto porque quando se escreve um programa em Basic, ele tem que ser guardado e traduzido em linguagem de máquina, a única que o Z80 entende.

Além disso, a linguagem de máquina também possibilita uma proteção maior para o software que se venha a criar. Todos os programas têm um objetivo pedagógico.

Sumário:

1. Números binários e hexadecimais; 2. Carregamento de programas em linguagem de máquina; 3. Alguns mnemônicos em linguagem de máquina e sua utilização. 4. Grupo de transferência de dados; 5. Grupo de Instruções aritméticas e Lógicas; 6. Grupo de salto, chamada e retorno; 7. Grupo de rotação e de deslocamento; 8. Grupo de manipulação de BIT. Apêndice: 1. Tabela de caracteres; 2. Tabela de conversão de decimal para HEX; 3. Variáveis do Sistema; 4. Código de Instruções do Z80A; 5. Tabela de Complemento de Dois (oito BITs); 6. Dicas para jogo gráfico.

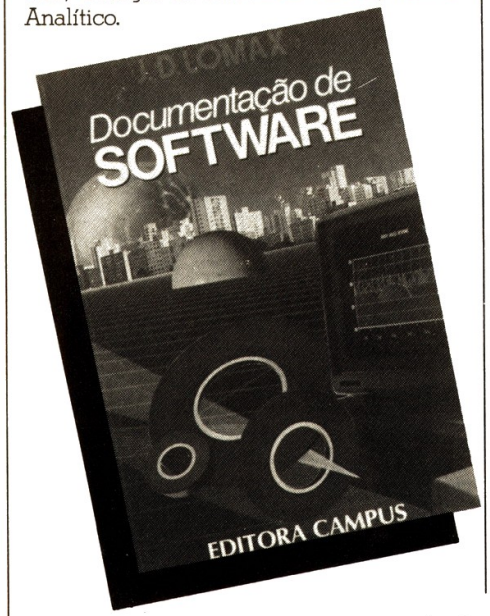


CP / M GUIA DE REFERÊNCIA
Curtis A. Ingraham
Osborne/McGraw-Hill
60 páginas

Um prático guia de referência para os comandos e operações do CP/M. Se aplica ao CP/M-80 versão de 1.3 a 2.2, e ao CP/M-86 versão 1.

Sumário:

Introdução ao CP/M; Discos; Comandos gerais e residentes; Comando de programação na linguagem Assembly; Mensagens de erro; Códigos de caracteres ASCII; Índice Analítico.



DOCUMENTAÇÃO DE SOFTWARE

J.D. Lomax
Editora Campus
74 páginas

A ponte entre fornecedores e usuários de produtos de software é a documentação. Nesta obra, o autor faz uma análise da documentação de software sob o ponto de vista dos fornecedores e usuários, mostrando a coincidência de necessidades. Há ainda um capítulo onde é dada orientação para a produção e a redação de manuais, a fim de torná-los mais claros e eficientes. O livro se destina a qualquer pessoa interessada na produção ou na utilização de produtos de software.

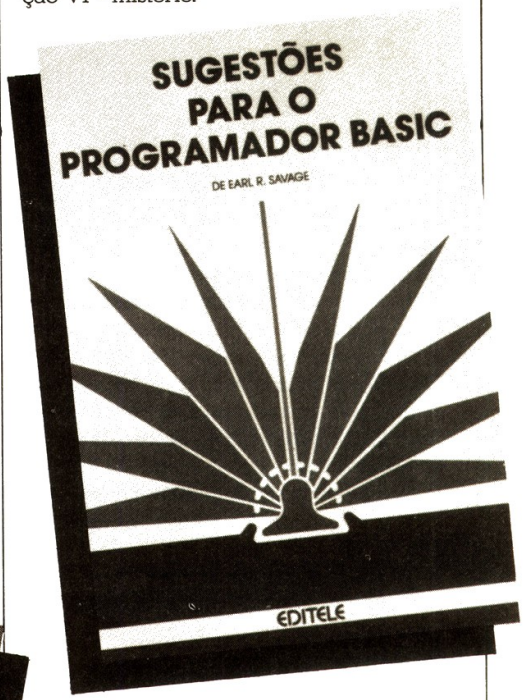
APLICAÇÕES PARA O SEU TRS-80
(Quase tudo em Basic)

Howard Berenbon
Editora Técnica Eletrônica-Editele
164 páginas

Os usuários do computador da Rádio Shack TRS-80 encontram neste livro muitas aplicações interessantes, tanto para uso doméstico, quanto administrativo. Os programas estão escritos no Basic do TRS-80, e um deles, em linguagem Assembly. Há ainda um programa educacional, chamado Labirinto de Htam e o Leitor de Cartas de Tarot, que se baseia no antigo baralho de 78 cartas, usado para ler a sorte das pessoas.

Sumário:

Seção I - aplicações em tempo real; Seção II - programas educacionais; Seção III - negócios e investimentos; Seção IV - aplicações domésticas; Seção V - utilitários; Seção VI - mistério.



SUGESTÕES PARA O PROGRAMADOR BASIC
Earl R. Savage
Editora Técnica Eletrônica - Editele
126 páginas

Sem dúvida, tanto o programador iniciante, quanto o mais experiente, vão poder se beneficiar com este livro, que tem como objetivo demonstrar o quanto a elaboração de programas em Basic pode ser, ao mesmo tempo, facilitada e melhorada.

O livro contém métodos para reduzir programas, assim como sub-rotina e seqüências de instruções que até podem sofisticar e melhorar a aparência de seus softwares. E ainda introduz técnicas com instruções e explicações que garantem uma maior eficiência, sem contudo, apresentar nenhum programa. As instruções são escritas em linguagem Basic nível III da Rádio Shack.

Sumário:

Parte 1 - Introdução; Parte 2 - Sugestões; Parte 3 - Auxílio à programação; Parte 4 - Auxílio ao Hardware.

CIÊNCIA MODERNA COMPUTAÇÃO

A única especializada em publicações para micros

Publicações para Apple e Compatíveis

Apple II Guia do Usuário (Poole) **14.400,**
Manual de Basic para sistemas compatíveis com o Apple II (Byte) **6.900,**
The Custom Apple and other Mysteries (Hofacker) **54.890,**
Ispeak Basic to My Apple (Jones) **18.590,**
Apple Graphics and Arcade Game Design (Stanton) **43.890,**
Accountant's Basic Programming for the Apple II (Parker) **32.890,**
Pascal for the Apple (Maccallum) **54.890,**
Interface Projects for the Apple II (Hallgren) **28.490,**
Apple Graphics Games (Coletta) **32.890,**
How to Program the Apple II Using 6502 Assembly Language (Hyde) **43.890,**
Apple II Computer Graphics (Williams) **43.890,**
Apple II Programmer's Handbook (Vile) **37.290,**
Software Teach You self Apple Basic: A book/software package for the Apple II Plus and Apple IIe **76.890,**
Microcomputer Programming with Microsoft Basic (Crawford) **46.090,**

Visite-nos ou peça uma lista do nosso estoque, específica para seu micro. Atendemos para todo o Brasil por reembolso postal ou varig.

Av. Rio Branco, 156, loja 127 subsolo - Cep 20040 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 262.5723 / 240.9327

"Verificando seus movimentos"

TK, 200 E FAMÍLIA

André Mazai

Em muitos jogos você precisa saber se existe algo no espaço onde irá colocar outro caracter.

Se você está dirigindo um míssil para um alvo, jogando o Pac-Man ou procurando um beco num labirinto, o processo é o mesmo. Ou seja, calcular a nova posição para o seu objeto, checar antes de mover o caracter e continuar o programa de acordo com o que foi estabelecido.

Esquecendo-se o tipo de computador que você usa, a teoria é a mesma, as técnicas é que são diferentes.

O DFILE é a parte da memória do computador que mantém o que está colocado na tela. A locação dele depende do comprimento do seu programa Basic.

O endereço do PRINT no DFILE está guardado nos endereços 16398 - 16399. Você pode encontrar digitando PEEK 16398 + 256 x PEEK 16399.

Aplicação para jogos

Vamos utilizar um jogo simples, como o do come-come do Pac-Man, para ilustrar como é o "olhar à frente" na tela.

O programa começa com 20 asteriscos desenhados aleatoriamente na tela e o "G", representando o comilão, é colocado ao centro. A tecla de controle moverá o comilão para todas as posições.

A linha 50 é a que faz o movimento.

A nova posição do comilão deve ser calculada sem mudar as variáveis da antiga posição pois nós precisaremos delas para colocar um branco na velha posição, dando a impressão de movimento. As variáveis para nova linha e coluna são introduzidas nas linhas 60 e 65.

As novas posições são calculadas utilizando o AND lógico ao invés do IF-THEN para tornar o programa mais curto. O número da coluna aumenta se 8 é pressionado e decresce se o 5 é pressionado e assim por diante.

Quando checamos o que foi colocado na nova posição, vemos que a colocação é feita na linha 70 e uma vez estando em um novo lugar, temos um PEEK. Se o código do caracter for um asterisco (23), a linha 75 manda o programa para a sub-rotina do comilão a qual, pela alternância do FAST e SLOW, faz com que a tela trema.

Uma vez que o comilão é apagado, (linha 80), ele é recolocado no novo lugar pela troca da antiga pela nova relação linha/coluna e voltando à linha 45.

Observação:

Este programa é simplesmente usado para uma demonstração.

Ele necessita ser mais apurado para poder funcionar como um jogo, como por exemplo, evitar que números de linha/coluna dêem fora da tela.

```
10 FOR A = 1 TO 20
15 LET R - INT (RND * 22)
20 LET C = INT (RND * 32)
25 PRINT AT R, C; " * "
30 NEXT A
35 LET R - 10
40 LET C = 15
45 PRINT AT R, C; "G"
50 IF INKEYS = "  " THEN GOTO 50
55 LET MS = INKEYS
60 LET NR = R + (1 AND MS = "6")
   (1 AND MS = "7")
65 LET NC = C + (1 AND MS = "8")
   1 AND MS = "5")
70 PRINT AT NR, NC;
75 IF PEEK (PEEK 16398 + 256 * PEEK
   16399) = 23 THEN GOSUB 100
80 PRINT AT R, C; "  "
85 LET R = NR
90 LET C = NC
95 GOTO 45
100 FOR A = 1 TO 10
105 FAST
110 SLOW
115 NEXT A
120 RETURN
```

"Protegendo linhas"

TK, 200 E FAMÍLIA

André Mazai

Você gostaria de congelar a parte superior de sua tela para enquanto as informações da parte inferior possam ser apagadas, qualquer texto, cabeçalho ou figura permaneça na tela?

Para tal, copie o programa abaixo e dê RUN.

O "coração" do programa é a sub-rotina que começa na linha 900, o qual congela o número de linhas desejadas. Isto induz o computador a colocar a linha zero imediatamente abaixo da zona protegida.

Assim CLS, PRINT AT, PLOT e UNPLOT atuarão de acordo.

Como exemplo, altere a linha 110 como abaixo e veja o que acontece.

110 PRINT "ESTA".

Para colocar este programa no seu , insira as seguintes linhas:

DIM, A S, (N)

onde N é o número de linhas a serem protegidas.

PRINT AT N, O, AS

Isto reserva N espaços na última linha protegida. Se o seu programa utiliza esta linha, você pode adicionar AS nele. (Veja linha 90 na listagem). De qualquer modo, o número total de caracteres não deverá exceder a 32 (incluindo os N espaços).

GOSUB 900

Isto "liga" o programa para proteger as linhas.

Coloque-o imediatamente após a linha do seu programa ou seja, linha 2.

GOSUB 1000.

Isto "desliga" a proteção.

Coloque também, ambas as sub-rotinas no final do seu programa. Este programa tem uma peculiaridade: a linha O, não está no topo da tela, então as linhas 22 e 23, aos quais contém qualquer aviso, símbolo do INPUT ou Data do INPUT, não são visíveis.

Observações para as linhas:

40 - Limpa a tela antes de proteger as linhas
50 - Cria N espaços
60 - Cria um loop só na zona protegida
90 - Adiciona N espaços ao final da última linha protegida
100 - Liga o programa
100-210 - Display que não afeta a zona protegida
230 - Desliga o programa
240 - Limpa a tela toda
900 - Localização do DFILE dos primeiros N espaços
910 - Loop que vai protegendo as linhas com ENTER
1000 - Limpa a parte inferior da tela antes de desligar o programa
1010 - Loop que vai desprotegendo as linhas.

```
10 - REM
20 - PRINT AT 20,0; " NO DE LINHAS
     CONGELADAS ? (MAX=17)"
30 - INPUT N
40 - CLS
50 - DIM AS (N)
60 - FORL = O TO N-2
70 - PRINT "LINHA PROTEGIDA" ; L
80 - NEXT L
90 - PRINT "LINHA PROTEGIDA" ;
     N-1 ; AS
100 - GOSUB 900
110 - PRINT AT O, O; "ESTA"
120 - PRINT "IRÁ"
130 - PRINT "PASSAR"
140 - PRINT
150 - PRINT "(APERTE ENTER)"
160 - PAUSE 1000
170 - CLS
180 - PRINT AT 3,0 ; "ESTA TAMBÉM
      IRÁ PASSAR (DE ENTER)"
190 - PAUSE 1000
200 - CLS
210 - PRINT "DE ENTER PARA LIMPAR
      TODA TELA"
220 - PAUSE 1000
230 - GOSUB 1000
240 - CLS
250 - STOP
900 - LETS = PEEK 16400+256 * PEEK
      16401 - 25
910 - FOR I = O TO N-1
920 - POKE S + I, 118
930 - NEXT I
940 - RETURN
1000 - CLS
1010 - LET S = PEEK 16400 + 256 *
       PEEK 16401 - 25
1020 - FOR J = O TO N-1
1030 - POKE S+J, O
1040 - NEXT J
1045 - RETURN
```

"Caça-Palavras"

GERAÇÃO TRS-80

Luis Peres Azevedo

Os jogos de caça-palavras proporcionam um bom divertimento e melhoram a percepção do jogador.

Este jogo gera uma matriz para caça-palavras, com até 25 palavras, usando caracteres normais ou duplos.

É necessário que se tenha uma impressora, porém se você não tiver uma, é possível modificar a rotina de impressão para colocar a matriz na tela do microcomputador.

O programa produz qualquer número de cópias de um mesmo jogo, ou diferentes versões da matriz, usando a mesma lista de palavras. Para usar o programa, primeiro digite a lista de palavras.

Você **não** deve entrar com frases de duas palavras, ou palavras contendo apóstrofos, espaços ou qualquer outra pontuação. Só se admite uma única palavra por vez. O jogo acerta 25 palavras e roda automaticamente após entrar a 25ª palavra.

Para entrar com menos de 25 palavras insira Q depois de digitar a última palavra.

Quando você terminar a entrada, o programa organiza as palavras da mais longa para a mais curta e determina o tamanho da matriz, que é inicializada com zeros. Uma rotina randômica então, insere cada palavra da lista na matriz, começando com a mais longa.

Pode ocorrer que ao inserir uma palavra, você encontre letras em várias posições na matriz. Se estas letras coincidirem com as da palavra, a inserção continua. Caso contrário, o programa volta atrás, e tenta outra inserção.

É possível (mas não desejável), que uma palavra não caiba na matriz. O programa mostra o número de palavras inseridas contra o número de tentativas na inserção.

Se acontecer de não se conseguir inserir a palavra na matriz, você pode sair da rotina digitando A. Isto faz com que o programa imprima a matriz incompleta e você pode fazer nova tentativa.

Se sua impressora não está em linha, caça-palavras interrompe a operação e espera o operador antes de continuar.

Se sua impressora está em linha, o programa lhe dá a possibilidade de escolher entre caracteres normais e duplos.

Uma vez que a matriz esteja impressa você pode imprimir outra cópia do mesmo jogo, imprimir um novo jogo com a mesma lista, ou ainda, imprimir um novo jogo com uma nova lista.

O programa dimensiona o tamanho da matriz nas linhas 2000 - 2060. O tamanho é determinado pelo comprimento da maior palavra e pela raiz quadrada do número total de palavras ou letras; o que for maior.

A matriz foi limitada em 32x32 caracteres. Você pode mudar isto, alterando a fórmula para a variável **S** na linha 2050.

A rotina de inserção de palavras nas linhas 3000-3465 seleciona randômicamente entre seis modos de inserção.

Inserção vertical e horizontal são favorecidas sobre a inserção diagonal na razão de 3:1 já que palavras na diagonal fazem o jogo mais difícil.

Para tornar esta razão 2:1, mude a linha 3010 para y=y+1: R=RND (20): K=INT (R/4): IF R > 17 THEN K=K+1

Para razão 1:1
3010 y=y+1: K = RND (6) e K=K+1 deletada na linha 3042.

As linhas 4000-4050 contêm a rotina de inserção. A variável alfa-numérica C$ na linha 4010 determina o conjunto de letras.

Caracteres normais e duplos estão na linha 5026 em L PRINT CHR$ (31) para duplos e L PRINT CHR$ (30) para normais.

Estes códigos podem ser diferentes para outras impressoras e você pode mudá-los se necessário.

Sub-Rotinas do Programa

10-60 Inicialização e título
70 Programa principal
80-90 Fim ou Início de programa
1000-1070 Entrada da lista
2000-2060 Tamanho da matriz
3000-3045 escolha do modo de inserção
3050-3115 Inserção vertical (de baixo para cima)
31200-3185 Inserção vertical (de cima para baixo)
3190-3255 Inserção horizontal (esquerda para direita)
3260-3325 Inserção horizontal (direita para esquerda)
3330-3395 Inserção diagonal (alto à esquerda para direita)
3400-3465 Inserção diagonal (fundo à esquerda para direita)
4000-4050 Inserção de letras para enchimento
5000-5120 Imprimir matriz e lista de palavras
6000 Retardo
7000-7080 Ordena a lista de palavras pelo comprimento
8000-8020 Inicializa a matriz
9000-9030 Opção para criar um novo jogo com lista já existente
9500-9570 Check para impressão com caracteres duplos

Variáveis do programa

A - número total de caracteres na lista
A$ (n,n) - matriz do jogo
B - comprimento da palavra mais longa
B$ - espaço em branco usado para imprimir a matriz
C,I,J,T,X,Y - contadores
C$ - Letras para preencher vazios
E,F, - Armazena valores de H e V durante a tentativa de inserção
H,V - Posições horizontal e vertical na matriz
H1,V1 - Pontos de começo vertical e horizontal
K - modo de inserção
L - comprimento da palavra
M - número de palavras na lista
P - tamanho de impressão 0 = normal 1 = duplo
R - número randômico
R$ - armazena valor de A$ (H,V) durante a tentativa de inserção
S - tamanho da matriz (máximo valor de H e V)
T$ - armazena valor de W$ (n) durante a ordenação
W$ (n) - lista de palavras
X$ - variável de menu

Para operar sua impressora, altere a subrotina 5000 para 5000 CLS: FOR V = 1 TO S
5050 FOR H=1 TOS
5060 PRINT C (64*V)+H, A$ (H,V,) NEXT H: NEXT V
5070 R$ = " ": INPUT R$: IF R$ = " "THEN RUN

Não esqueça também de alterar a linha 2050 para IF S > 15 .....
(15 linhas na tela).

Altere também 1050:
IF X=7 .....

Tenha em mente que, trabalhando em tela, a matriz fica muito reduzida. Quando ela não couber na tela, aparecerá a mensagem "NÃO PERMITIDO". Aperte BREAK e tente RUN outra vez. BOA SORTE!

CACA-PALAVRAS

```
10 CLS:CLEAR 1200:DEFINT A-Z
20 DIM W$(26):DIM A$(32,32)
30 RANDOM
40 PRINT STRING$(64,"*")
50 PRINT:PRINT TAB(23) "CACA-PALAVRAS"
60 PRINT:PRINT STRING$(64,"*")
70 GOSUB 6000:GOSUB 1000:GOSUB 2000:GOSUB 3000:GOSUB 4000:GOSUB
 5000:GOTO 9000
80 CLS:PRINT "JOGAR OUTRA VEZ ? (S/N)";
90 INPUT X$:IF X$="S" THEN 30 ELSE END
1000 CLS:X=1:PRINT "USE SO LETRAS":PRINT "NAO USE ESPACOES, HIF
ENS OU APOSTROFOS.":GOSUB 6000
1020 CLS:PRINT "DIGITE 'Q' PARA TERMINAR."
1030 PRINT:PRINT "PALAVRA ";X;
1040 INPUT W$(X)
1050 IF X=25 THEN PRINT "NAO E PERMITIDA NENHUMA PALAVRA ADICIO
NAL":GOSUB 6000:RETURN
1060 IF A$(X) = "Q" THEN X=X-1:RETURN
1070 X = X+1:GOTO 1020
2000 M = X:A = 0:B = 0:S = 0:GOSUB 7000
2010 FOR X = 1 TO M:A = A+LEN(W$(X)):NEXT X
2020 B = LEN(W$(1))
2030 S = INT(SQR(A))+2:IF S < B THEN S = B
2040 IF S < M THEN S = M
2050 S = S + 4:IF S > 32 THEN PRINT "NAO PODE SEPARA-LA":GOSUB
6000:END
2055 GOSUB 8000
2060 RETURN
3000 CLS:FOR X = 1 TO M:Y = 0
3010 Y = Y + 1:R = RND(14)-1:K = INT(R/3):IF R > 11 THEN K = K+
R-12
3020 PRINT @512,"LOCALIZANDO PALAVRA ";X;"TENTATIVA NUMERO ";Y
3040 X$ = INKEY$:IF X$ = "A" THEN GOSUB 5000:GOSUB 9000
3042 K = K+1:ON K GOTO 3050,3120,3190,3260,3330,3400
3045 NEXT X:RETURN
3050 L = LEN(W$(X)):H = RND(S):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3060 V1 = RND(S-L)-1
3070 FOR C = 1 TO L:V = V1 + C
3075 IF ASC(A$(H,V)) = ASC (MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H:F = V:R
$ = A$(H,V)
3080 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
 1)) THEN 3100
3090 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3100 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3110 V = V-1:IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$:GOTO 3100
3115 A$(H,V) = "0":GOTO 3100
3120 L = LEN(W$(X)):H = RND(S):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3130 V1 = RND(S-L)-1
3140 FOR C = 1 TO L:V = S-V1-C
3145 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H:F = V:R$
 = A$(H,V)
3150 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3170
3160 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3170 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3180 V = V+1:IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$:GOTO 3170
3185 A$(H,V) = "0":GOTO 3170
3190 L = LEN(W$(X)):V = RND(S):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3200 H1 = RND(S-L)-1
3210 FOR C = 1 TO L:H = H1+C
3215 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1) THEN E = H:F = V: R$
 = A$(H,V)
3220 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3240
3230 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3240 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3250 H = H-1:IF E = H AND F = V THEN A$(H,V) = R$:GOTO 3240
3255 A$(H,V) = "0":GOTO 3240
3260 L = LEN(W$(X)):V = RND(S):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3270 H1 = RND(S-L)-1
3280 FOR C = 1 TO L:H = S-H1-C
3285 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H:F = V:R$
 = A$(H,V)
3290 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3310
3300 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3310 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3320 H = H+1:IF E = H END F = V THEN A$(H,V) = R$:GOTO 3310
3325 A$(H,V) = "0":GOTO 3310
3330 L = LEN(W$(X)):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3340 H1 = RND(S-L)-1:V1 = RND(S-L)-1
3350 FOR C = 1 TO L:H = H1+C:V = S-V1-C
3355 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H:F = V:R$
 = A$(H,V)
3360 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3380
3370 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3380 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3390 H = H-1:V = V + 1:IF E = H END F = V THEN A$(H,V) = R$:GOT
O 3380
3395 A$(H,V) = "0":GOTO 3380
3400 L = LEN(W$(X)):C = 0:E = 0:F = 0:R$ = "0"
3410 H1 = RND(S-L)-1:V1 = RND(S-L)-1
3420 FOR C = 1 TO L:H = H1+C:V = V1+C
3425 IF ASC(A$(H,V)) = ASC(MID$(W$(X),C,1)) THEN E = H:F = V:R$
 = A$(H,V)
3430 IF ASC(A$(H,V)) <> 48 AND ASC(A$(H,V)) <> ASC(MID$(W$(X),C
,1)) THEN 3450
3440 A$(H,V) = MID$(W$(X),C,1):NEXT C:GOTO 3045
3450 C = C-1:IF C = 0 THEN GOTO 3010
3460 H = H-1:V = V - 1:IF E = H END F = V THEN A$(H,V) = R$:GOT
O 3450
3465 A$(H,V) = "0":GOTO 3450
4000 FOR V = 1 TO S:FOR H = 1 TO S
4010 C$ = "AABCDDEEEFGHIIJKLMNNOOOPRRSSSTTUVWY"
4020 R = RND(35)
4030 IF ASC(A$(H,V) <> 48 THEN 4050
4040 A$(H,V) = MID$(C$,R,1)
4050 NEXT H:NEXT V:RETURN
5000 CLS: B$ = CHR$(32):P = 0
5010 ST% = PEEK(14312) AND 240
5020 IF ST% <> 48 THEN PRINT "IMPRESSORA NAO DISPONIVEL":INPUT
"DE ENTER P/ CONTINUAR";X$
5022 INPUT "DESEJA CARACTERES DUPLOS ? (S/N) ";X$
5024 IF X$ = "S" THEN GOSUB 9500
5026 IF P = 1 THEN LPRINT CHR$(31) ELSE LPRINT CHR$(30)
5030 FOR V = 1 TO S
5040 IF P = 1 THEN LPRINT:LPRINT ELSE LPRINT
5050 FOR H = 1 TO S
5060 LPRINT A$(H,V);B$;
5070 NEXT H:NEXT V:LPRINT:LPRINT
5080 LPRINT "LISTA DE PALAVRAS":LPRINT:FOR X = 1 TO M:LPRINT W$
(X):NEXT X
5090 PRINT:PRINT "QUER OUTRA COPIA ? (S/N)";
5100 INPUT X$
5110 IF X$ = "S" THEN 5000
5120 RETURN
6000 FOR T = 1 TO 2000:NEXT T:RETURN
7000 FOR I = 1 TO M-1
7010 FOR J = I+1 TO M
7020 IF LEN(W$(I)) >= LEN (W$(J)) THEN 7060
7030 T$ = W$(I)
7040 W$(I) = W$(J)
7050 W$(J) = T$
7060 NEXT J
7070 NEXT I
7080 RETURN
8000 FOR V = 1 TO S:FOR H = 1 TO S
8010 A$(H,V) = "0"
8020 NEXT H:NEXT V:RETURN
9000 CLS:PRINT "QUER NOVO JOGO C/A MESMA LISTA DE PALAVRAS ?"
9010 INPUT "(S/N) ";X$
9020 IF X$ = "N" THEN 80
9030 GOSUB 8000:GOSUB 3000:GOSUB 4000:GOSUB 5000:GOTO 9000
9500 IF S < 17 THEN 9580
9510 CLS:PRINT "JOGO MUITO GRANDE":PRINT
9520 PRINT "<1> ENTRE LISTA MENOR"
9530 PRINT "<2> USE LISTA MENOR"
9540 PRINT "<3> CONTINUE COM LETRAS GRANDES"
9550 PRINT:INPUT "QUAL NUMERO ";X
9560 IF X = 1 THEN 10
9570 IF X = 2 THEN RETURN
9580 P = 1:RETURN
```


MULTIX-HARD

Compacto

O 1.º sistema de Microcomputador

- *Gráfico de alta resolução*
- *Interface de Impressora*
- *Gravador de EPROM*

Obs.: Compatível com TRS 80

MULTIX-SERV

Assistência técnica

Para o Compacto e máquinas compatíveis TRS 80

- *Atendimento rápido*
- *Preços baixos*

MULTIX-SOFT

Software em fita

Para o Compactor ou TRS 80

- *Submarinos e Helicopteros*
- *Invasão cosmica*
- *Multiwriter-editor de texto*
- *e muitos outros*

Obs.: Completamente documentado

MULTIX

COMPUTADORES E SISTEMAS LTDA.

Rua José Otaviano Soares, N.º 84
Brooklin Novo Cep.:04570
Fone.: 61-1736 - São Paulo - SP

Qualidade do inicio ao fim

Jornada nas estrelas

TRS COLOR

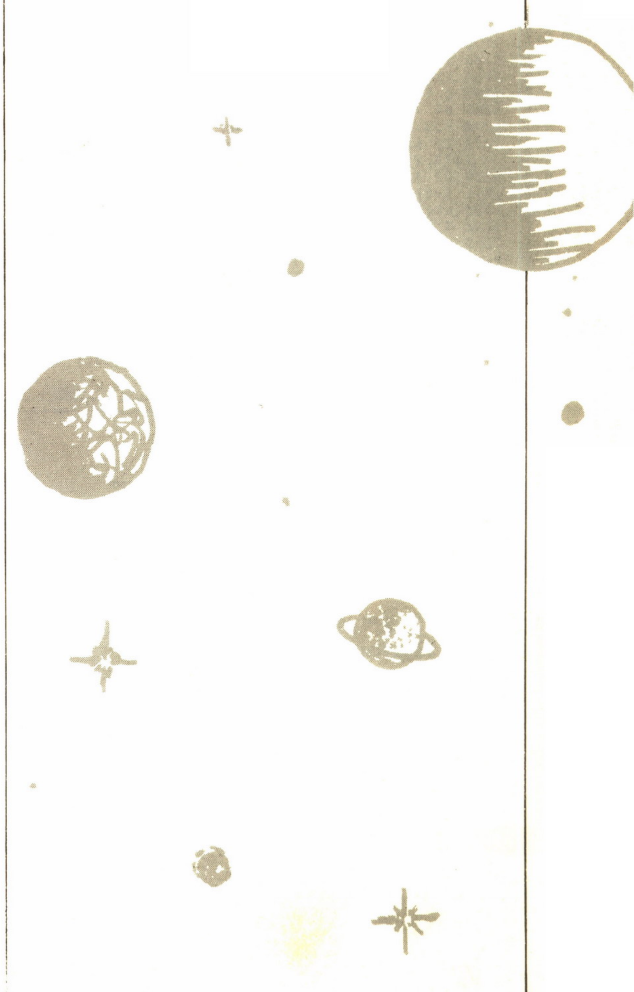
Artur Fernando

Você está no comando da nave Enterprise e precisa salvar o universo de seus inimigos mortais: os KLINGONS.

Para achá-los você conta com o auxílio de radares de pequeno e longo alcance e para destruí-los deve usar os torpedos e lança-chamas. Mas, tome cuidado! os KLINGONS são extremamente perigosos e podem destruir sua nave espacial em fração de segundos. Proteja-se dos ataques com os escudos solares.

Veja como é fácil jogar: digite o programa, leia com cuidado as instruções que aparecem na tela e boa sorte, que a jornada já começou.

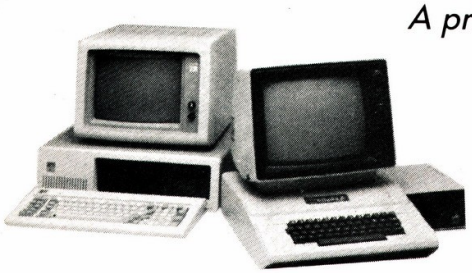
```
10 PCLEAR 4
20 CLS
30 DEF FNRA(X)=RND(10)/11
40 GOTO 1580
50 ' SUBROTINA FF
60 '
70 Z1=FIX(K(II,1))
80 Z2=FIX(K(II,2))
90 FF=(Z1-I1)^2+(Z2-I2)^2
100 FF=SQR(FF)
110 RETURN
120 ' SUBROTINA KLINGON
130 '
140 IT=0
150 IF CS<>1 GOTO 180
160 PRINT" CAMPO DA BASE PROTEGE
 A NAVE"
170 RETURN
180 FOR II=1TO9
190 IF K(II,3)<=0 THEN GOTO 290
200 GOSUB 50
210 D=FF
220 Z3=FIX(K(II,3))
230 AL=FNRA(IT)
240 H=FIX((Z3/D)*(2+AL))
250 E=FIX(E-H)
260 PRINT H," ATAQUE A NAVE DO K
LINGON EM"
270 PRINT K(II,1);"-";K(II,2)
280 PRINT"ENERGIA RESTANTE:";E
290 NEXT II
300 RETURN
310 ' SUBROTINA INSTRUCOES
320 '
330 T1=T0+T9
340 CLS
350 PRINT" regras              DI
A = ";T
360 PRINT"      COMO COMANDANTE
DAS NAVES"
370 PRINT"DA FEDERACAO SUA MISSA
O SERA  A"
380 PRINT"DE DEFENDER A GALAXIA
DO ATAQUE"
390 PRINT"DOS KLINGONS.    PARA F
AZER ISTO"
400 PRINT"VOCE PRECISA DESTRUIR
AS FORCAS"
410 PRINT"DE INVASAO KLINGON DE
";K9;"NAVES.":PRINT
420 PRINT"   VOCE TEM ";T9;" DIA
S ESTELARES"
430 PRINT"PARA COMPLETAR SUA MIS
SAO."
440 PRINT"    (I.E. ATE O DIA:";T
1;" )"
450 PRINT@448,"     APERTE enter
PARA CONTINUAR"
460 SOUND 120,2
470 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)T
HEN GOTO470
480 CLS
490 PRINT"   VOCE TEM PELO MENOS
 UMA BASE"
500 PRINT"DE APOIO.   QUANDO O E
NTERPRISE"
510 PRINT"APORTA EM UMA,ELE E RE
CARREGADO"
520 PRINT"DE ENERGIA E DE TORPED
OS.":PRINT:PRINT
530 PRINT"O ENTERPRISE AGORA EST
A NO:":PRINT
540 PRINT"  QUADRANTE=";Q1;"-";Q
2
550 PRINT"  SETOR=";IS1;"-";IS2
560 PRINT:PRINT
570 SOUND 120,2
580 INPUT"QUER MAIS INFORMACOES
(S/N):";B$
590 IF LEFT$(B$,1)<>"S" THEN RET
URN
600 CLS
610 PRINT"   A GALAXIA E DIVIDID
A EM 64"
620 PRINT"QUADRANTES COM AS COOR
DENADAS:"
630 PRINT
640 PRINT"          1 2 3 4 5 6 7
 8    "
650 FOR I=1TO8
660 PRINT"      ";I;". . . . . .
 . ."
670 NEXT I
680 PRINT"CADA QUADRANTE E DIVID
IDO  EM"
690 PRINT"64 SETORES DO MESMO MO
DO.    "
700 SOUND 120,2
710 PRINT@448,"    APERTE enter
PARA CONTINUAR"
720 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)T
HEN GOTO 720
730 CLS:PRINT
740 PRINT"  OS COMANDOS POSSIVEI
S SAO:":PRINT:PRINT:PRINT
750 PRINT"CUR - AJUSTA O CURSO"
760 PRINT"SBA - SENSOR DE BAIXO
ALCANCE"
770 PRINT"SLA - SENSOR DE LONGO
ALCANCE"
780 PRINT"CHA - LANCA-CHAMAS"
790 PRINT"TOR - TORPEDOS"
800 PRINT"REL - RELATORIO DE DEF
EITOS"
810 PRINT"LIS - LISTA ESTES COMA
NDOS"
820 PRINT:PRINT:SOUND 120,2
830 PRINT"    APERTE enter PARA
CONTINUAR"
840 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
THEN GOTO 840
850 CLS:PRINT
860 PRINT"          DISPOSITIVOS"
870 PRINT
880 PRINT"MOTOR - CURSO:ANGULO D
E DIRECAO"
890 PRINT"          SENTIDO HORARI
O":PRINT:PRINT
900 PRINT"          FATOR:DISTANCI
A VIAJADA"
910 PRINT"          0->1 NO PROPRI
O SETOR"
920 PRINT"          1->8 MUDA DE S
ETOR":PRINT
930 PRINT"OBS:CADA USO DO MOTOR,
 GASTA UM"
940 PRINT"DIA ESTELAR":PRINT
950 PRINT"    APERTE enter PARA
CONTINUAR"
960 SOUND 120,2
970 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
THEN GOTO 970
980 CLS:PRINT:PRINT"          DISP
OSITIVOS":PRINT
990 PRINT"SBA - SAO OS SENSORES
DE  BAIXO"
1000 PRINT"        ALCANCE DA NAVE
, QUE  LHE"
1010 PRINT"        FORNECE UM QUAD
RO DETALHA"
1020 PRINT"        DO DO QUADRANTE
 ATUAL."
1030 PRINT:PRINT
1040 PRINT"OBS:A NAVE APARECE CO
MO UM e NA"
1050 PRINT"    TELA, KLINGONS COM
O K, BASES"
1060 PRINT"   COMO B, E ESTRELAS
 COMO *."
1070 PRINT:PRINT
1080 SOUND 120,2
1090 PRINT"    APERTE enter PARA
 CONTINUAR"
1100 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
 THEN GOTO 1100
1110 CLS:PRINT:PRINT"         DIS
POSITIVOS":PRINT
1120 PRINT"SLA - SENSORES DE LON
GO ALCANCE"
1130 PRINT"        DO ENTERPRISE,
LHE MOSTRA"
1140 PRINT"        O NUMERO DE OBJ
ETOS NOS 8"
1150 PRINT"        QUADRANTES VIZI
NHOS.  DA"
1160 PRINT"        SEGUINTE FORMA:
"
1170 PRINT"        318 = 3 KLINGON
S"
1180 PRINT"              1 BASE"
1190 PRINT"              8 ESTRELA
S"
1200 PRINT:PRINT
1210 SOUND 120,2
1220 PRINT"    APERTE enter PARA
 CONTINUAR"
1230 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
 THEN GOTO 1230
1240 CLS:PRINT:PRINT"         DIS
POSITIVOS"
1250 PRINT
1260 PRINT"CHA - CONTROLE DO  LA
NCA-CHAMAS"
1270 PRINT"        DA NAVE. VOCE P
ODE USA-LO"
1280 PRINT"        PARA DESTRUIR O
S KLINGONS"
1290 PRINT"        O COMPUTADOR BA
LISTICO DA"
1300 PRINT"        DA NAVE CALCULA
 DIRECAO E"
1310 PRINT"        DISTANCIA."
1320 PRINT:PRINT
1330 SOUND 120,2:PRINT:PRINT
1340 PRINT"    APERTE enter PARA
 CONTINUAR"
1350 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
 THEN GOTO 1350
1360 CLS:PRINT:PRINT"         DIS
POSITIVOS":PRINT
1370 PRINT"TOR - INICIALMENTE, A
 NAVE  TEM"
1380 PRINT"        10 TORPEDOS, CA
DA TORPEDO"
1390 PRINT"        DESTROI TUDO QU
E  ACERTA"
1400 PRINT"        O SEU ALCANCE E
 LIMITADO"
1410 PRINT"        AO QUADRANTE ON
DE A  NAVE"
1420 PRINT"        SE ENCONTRA. O
CURSO PEDI"
1430 PRINT"        DO E IGUAL AO A
O DA NAVE."
1440 PRINT:PRINT:PRINT
1450 SOUND 120,2
1460 PRINT"    APERTE enter PARA
 CONTINUAR"
1470 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
 THEN GOTO 1470
1480 CLS:PRINT:PRINT"         DIS
POSITIVOS":PRINT
1490 PRINT"REL - APRESENTA UM RE
LATORIO DO"
1500 PRINT"        DISPOSITIVOS E
SEU ESTADO"
1510 PRINT"        DE REPARO. UM E
STADO NEGA"
1520 PRINT"        TIVO SIGNIFICA
 PROBLEMAS"
1530 PRINT"        COM O DISPOSITI
VO."
1540 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:SOU
ND 120,2
1550 PRINT"    APERTE enter PARA
 CONTINUAR"
1560 IK$=INKEY$:IF IK$<>CHR$(13)
 THEN GOTO 1560
1570 RETURN
1580 ' PROGRAMA PRINCIPAL
1590 DIM OS$(5),G(8,8),Q$(8,8),N
(3),CS$(5),DE$(6),C$(6),D(6),K(9
,3)
1600 CS$(1)="APORTOU":CS$(2)="VE
RDE":CS$(3)="VERMELHA":CS$(4)="A
MARELA":CS$(5)="--- BASE"
1610 OS$(1)=".":OS$(2)="e":OS$(3
)="K":OS$(4)="B":OS$(5)="*"
1620 DE$(1)="MOT":DE$(2)="SBA":D
E$(3)="SLA":DE$(4)="CHA":DE$(5)=
"TOR":DE$(6)="DEF"
1630 C$(1)="CUR":C$(2)="SBA":C$(
3)="SLA":C$(4)="CHA":C$(5)="TOR"
:C$(6)="REL":C7$="LIS":CF$="NAO"
1640 CLS
1650 IT=55
1660 T0=(FNRA(IT)*20+20)*100
1670 T0=FIX(T0)
1680 T=10
1690 IT=0:T9=60
1700 E0=3000:E=E0:P0=10:P=P0:S9=
200
1710 Q1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
1720 Q2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
1730 I1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
1740 I2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
1750 B9=0:K9=0
1760 FOR I=1TO6
1770 D(I)=0
1780 NEXT I
1790 FOR I=1TO8
1800 FOR J=1TO8
1810 IF FNRA(T0)<.2 THEN GOTO 18
40
1820 K3=FIX(FNRA(T0)*1.4)
1830 GOTO 1880
1840 IF FNRA(T0)<.1 THEN GOTO 18
70
1850 K3=FIX(FNRA(T0)*4)
1860 GOTO 1880
1870 K3=FIX(FNRA(T0)*3+2)
1880 K9=K9+K3
1890 B3=0
1900 IF FNRA(T0)<.96 THEN GOTO 1
920
1910 B3=1
1920 B9=B9+B3
1930 S3=FIX(FNRA(T0)*8+1)
1940 G(I,J)=INT(K3*100+B3*10+S3)
1950 NEXT J
1960 NEXT I
1970 K0=K9
1980 IF B9>0 THEN GOTO 2040
1990 I=FIX(FNRA(T0)*8+.5)
2000 J=FIX(FNRA(T0)*8+.5)
2010 G(I,J)=G(I,J)+10
2020 B9=1
2030 K0=K9
2040 GOSUB 310
2050 K3=0
2060 B3=K3
2070 S3=0
2080 IF Q1<1 OR Q1>8 THEN GOTO 2
140
2090 IF Q2<1 OR Q2>8 THEN GOTO 2
140
2100 X=G(Q1,Q2)/100
2110 K3=FIX(X)
2120 B3=FIX((X-K3)*10)
2130 S3=FIX(G(Q1,Q2)-FIX(G(Q1,Q2
)*.1)*10)
2140 FOR M=1TO9
2150 FOR L=1TO3
2160 K(M,L)=0
2170 NEXT L
2180 NEXT M
2190 FOR I=1TO8
2200 FOR J=1TO8
2210 Q$(I,J)=OS$(1)
2220 NEXT J
2230 NEXT I
2240 Q$(I1,I2)=OS$(2)
2250 IF K3=0 THEN GOTO 2350
2260 FOR I=1TOK3
2270 R1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2280 R2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2290 IF Q$(R1,R2)<>OS$(1) THEN G
OTO 2270
2300 Q$(R1,R2)=OS$(3)
2310 K(I,1)=R1
2320 K(I,2)=R2
2330 K(I,3)=S9
2340 NEXT I
2350 IF B3=0 THEN GOTO  2420
2360 FOR I=1TOB3
2370 R1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2380 R2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2390 IF Q$(R1,R2)<>OS$(1) THEN G
OTO 2370
2400 Q$(R1,R2)=OS$(4)
2410 NEXT I
2420 IF S3=0 THEN GOTO 2490
2430 FOR I=1TOS3
2440 R1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2450 R2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
2460 IF Q$(R1,R2)<>OS$(1) THEN G
OTO 2440
2470 Q$(R1,R2)=OS$(5)
2480 NEXT I
2490 A$=CF$
2500 FOR I=1TO8
2510 IF I<(I1-1) THEN GOTO  2650
2520 IF I>(I1+1) THEN GOTO 2650
2530 FOR J=1TO8
2540 IF J<(I2-1) THEN GOTO 2640
2550 IF J>(I2+1) THEN GOTO 2640
2560 IF Q$(I,J)<>OS$(4) THEN GOT
O 2640
2570 CS=1
2580 E=3000
2590 P=10
2600 FOR LK=1TO6
2610 D(LK)=0
2620 NEXT LK
2630 GOTO 2730
2640 NEXT J
2650 NEXT I
2660 IF K3>0 THEN GOTO 2720
2670 IF E<(E0*.1) THEN GOTO 2700
2680 CS=2
2690 GOTO 2750
2700 CS=4
2710 GOTO 2750
2720 CS=3
2730 IF A$<>CF$ THEN GOTO 2750
2740 GOSUB 120
2750 IF E<=0 THEN GOTO 5850
2760 IF D(2)>=0 THEN GOTO 2790
2770 PRINT" SENSORES DE BAIXA IN
OPERANTES"
2780 GOTO 3210
2790 CLS
2800 PRINT" 1 2 3 4 5 6 7 8"
2810 PRINT"1";
2820 FOR J=1TO8
2830 PRINT Q$(1,J);" ";
2840 NEXT J
2850 PRINT" DIA: ";T
2860 PRINT"2";
2870 FOR J=1TO8
2880 PRINT Q$(2,J);" ";
2890 NEXT J
2900 PRINT" COND:";CS$(CS)
2910 PRINT"3";
2920 FOR J=1TO8
2930 PRINT Q$(3,J);" ";
2940 NEXT J
2950 PRINT" QUAD:";Q1;"-";Q2
2960 PRINT"4";
2970 FOR J=1TO8
2980 PRINT Q$(4,J);" "
2990 NEXT J
3000 PRINT" SETOR:";I1;"-";I2
3010 PRINT"5";
3020 FOR J=1TO8
3030 PRINT Q$(5,J);" ";
3040 NEXT J
3050 PRINT" ENERG:";E
3060 PRINT"6";
3070 FOR J=1TO8
3080 PRINT Q$(6,J);" ";
3090 NEXT J
3100 PRINT" TORPEDOS:";P
3110 PRINT"7";
3120 FOR J=1TO8
3130 PRINT Q$(7,J);" ";
3140 NEXT J
3150 PRINT" KLINGONS:";K9
3160 PRINT"8";
3170 FOR J=1TO8
3180 PRINT Q$(8,J);" ";
3190 NEXT J
3200 PRINT:PRINT:PRINT
3210 INPUT"      COMANDO:";A$
3220 IF A$=C7$ THEN GOTO 3300
3230 IF A$=C$(1) THEN GOTO 3380
3240 IF A$=C$(2) THEN GOTO 2500
3250 IF A$=C$(3) THEN GOTO 4370
3260 IF A$=C$(4) THEN GOTO 4630
3270 IF A$=C$(5) THEN GOTO 4990
3280 IF A$=C$(6) THEN GOTO 5770
3290 GOTO 3210
3300 CLS
3310 PRINT" CUR=AJUSTA CURSO"
3320 PRINT" SBA=SENSOR DE BAIXO
ALCANCE"
3330 PRINT" SLA=SENSOR DE LONGO
ALCANCE"
3340 PRINT" CHA=LANCA-CHAMAS"
3350 PRINT" TOR=TORPEDOS"
3360 PRINT" REL=RELATORIO DE DEF
EITOS"
3370 GOTO 3210
3380 INPUT" CURSO (0.-360.) ";C1
3390 IF C1<0 OR C1>360 THEN GOTO
 3210
3400 INPUT" FATOR (0-8.) ";W1
3410 IF W1<0 OR W1>8 THEN GOTO 3
400
3420 IF W1 <= .2 THEN GOTO 3470
3430 IF D(1) >= 0 THEN GOTO 3470
3440 PRINT">>> MOTORES FALHANDO"
3450 PRINT">>> VELOCIDADE MAXIMA
=FATOR .2"
3460 GOTO 3400
3470 IF K3<=0 THEN GOTO 3500
3480 GOSUB 120
3490 IF E<=0 THEN GOTO 5850
3500 FOR I=1TO6
3510 IF D(I)=0 THEN GOTO 3550
3520 D(I)=D(I)+1
3530 IF D(I)<>0 THEN GOTO 3550
3540 PRINT DE$(I);" TOTALMENTE R
EPARADO"
3550 NEXT I
3560 IF FNRA(T0)>.25 THEN GOTO 3
740
3570 R1=FIX(FNRA(T0)*6+1)
3580 IF FNRA(T0)>.5 THEN GOTO 36
40
3590 D(R1)=D(R1)-FIX(FNRA(T0)*5+
1)
3600 PRINT" TEMPESTADE ESPACIAL"
3610 PRINT">>> ";DE$(R1);" AFETA
DO"
3620 S=0
3630 GOTO 3740
3640 FOR I=1TO6
3650 IF D(I)<0 THEN GOTO 3680
3660 NEXT I
3670 GOTO 3730
3680 D(I)=D(I)+FIX(FNRA(T0)*5+1)
3690 IF D(I)<=0 THEN GOTO 3710
3700 D(I)=0
3710 PRINT" REPOUSO"
3720 PRINT DE$(I);" REPARADO"
3730 S=0
3740 NN=FIX(W1*10)
3750 E=FIX(E-NN-NN+5)
3760 T=T+1
3770 Q$(I1,I2)=OS$(1)
3780 X=I1
3790 Y=I2
3800 IF T>(T0+T9) THEN GOTO 5850
3810 X6=ABS(COS((C1*6.283)/360))
3820 X5=ABS(SIN((C1*6.283)/360))
3830 IF X5>X6 THEN GOTO 3870
3840 X2=1
3850 X1=X5/X6
3860 GOTO 3890
3870 X1=1
3880 X2=X6/X5
3890 IF C1<=90 THEN GOTO 3980
3900 IF C1>=180 THEN GOTO 3930
3910 X2=-X2
3920 GOTO 3980
3930 IF C1>=270 THEN GOTO 3970
3940 X2=-X2
3950 X1=-X1
3960 GOTO 3980
3970 X1=-X1
3980 FOR I=1TONN
3990 S1=I1+X1
4000 S2=I2+X2
4010 I1=FIX(S1)
4020 I2=FIX(S2)
4030 IF S1<.5 OR S1>8.5 THEN GOT
O 4240
4040 IF S2<.5 OR S2>8.5 THEN GOT
O 4240
4050 B1=FIX(S1*20+.5)/20
4060 B2=FIX(S2*20+.5)/20
4070 B6=FIX(B1)
4080 B7=FIX(B2)
4090 IF B1<>B6 OR B2<>B7 THEN GO
TO 4180
4100 BA=FIX(B6)
4110 BB=FIX(B7)
4120 IF Q$(BA,BB)=OS$(1) THEN GO
TO 4180
4130 PRINT" ENTERPRISE BLOQUEADA
"
4140 PRINT"    SETOR:";I1;"-";I2
4150 S1=S1-X1
4160 S2=S2-X2
4170 GOTO 4200
4180 '
4190 NEXT I
4200 I1=FIX(S1+.5)
4210 I2=FIX(S2+.5)
4220 Q$(I1,I2)=OS$(2)
4230 GOTO 2500
4240 Q1=FIX(Q1+W1*X1+(X-.5)/8)
4250 IF Q1<=8 THEN GOTO 4270
4260 Q1=8
4270 IF Q1>=1 THEN GOTO 4290
4280 Q1=1
4290 Q2=FIX((Q2+W1*X2+(Y-.5)/8))
4300 IF Q2<=8THEN GOTO 4320
4310 Q2=8
4320 IF Q2>=1 THEN GOTO 4340
4330 Q2=1
4340 I1=FIX(FNRA(T0)*8+1)
4350 I2=FIX(FNRA(T0)*8+1)
4360 GOTO 2050
4370 IF D(3)>=0 THEN GOTO 4400
4380 PRINT "  SENSORES DE ALTA I
NOPERANTES"
4390 GOTO 3210
4400 CLS:PRINT:PRINT
4410 PRINT"SENSORES DE ALTA.QUAD
:";Q1;"-";Q2
4420 PRINT:PRINT
4430 QA=FIX(Q1-1)
4440 QB=FIX(Q1+1)
4450 FOR I=QA TO QB
4460 N(1)=0
4470 N(2)=0:N(3)=0
4480 QC=FIX(Q2-1)
4490 QD=FIX(Q2+1)
4500 FOR J=QC TO QD
4510 IF I<1 OR I>8 THEN GOTO 454
0
4520 IF J<1 OR J>8 THEN GOTO 454
0
4530 N(J-Q2+2)=FIX(G(I,J))
4540 NEXT J
4550 PRINT
4560 PRINT "    I";
4570 FOR KL=1 TO 3
4580 PRINT USING"####";N(KL);
4590 PRINT"  I ";
4600 NEXT KL
4610 NEXT I
4620 GOTO 3200
4630 IF D(4)>=0 THEN GOTO 4660
4640 PRINT"LANCA-CHAMAS INOPERAN
TE"
4650 GOTO 3210
4660 PRINT"LANCA-CHAMAS PREPARAD
O"
4670 PRINT"ENERGIA=";E;
4680 INPUT"UNIDADES DE FOGO:";X
4690 IF FIX(X)>=(E-100)THEN GOTO
 3200
4700 E=E-FIX(ABS(X))
4710 IF E<=0 THEN GOTO 5850
4720 IF K3=0 THEN GOTO 4960
4730 FOR I=1TO9
4740 IF K(I,3)<=0 THEN GOTO 4920
4750 II=I
4760 GOSUB 50
4770 F=FF
4780 H=X/F*(2+FNRA(T0))
4790 K(I,3)=FIX(K(I,3)-H)
4800 PRINT H;" UNIDADES ACERTARA
M KLINGON"
4810 PRINT"  NO SETOR";K(I,1);"-
";K(I,2);"( RESTAM";K(I,3);")"
4820 IF K(I,3)>0 THEN GOTO 4920
4830 PRINT"  KLINGON DESTRUIDO"
4840 PRINT"    NO SETOR";K(I,1);"
-";K(I,2)
4850 K3=FIX(K3-1)
4860 K9=FIX(K9-1)
4870 QI=K(I,1)
4880 QJ=K(I,2)
4890 Q$(QI,QJ)=OS$(1)
4900 G(Q1,Q2)=INT(K3*100+B3*10+S
3)
4910 IF K9 <= 0 THEN GOTO 5930
4920 NEXT I
4930 GOSUB 120
4940 IF E<=0 THEN GOTO 5850
4950 GOTO 3200
4960 PRINT"NENHUM KLINGON NO QUA
DRANTE"
4970 PRINT"CHAMAS INUTILIZADAS"
4980 GOTO 3200
4990 IF D(5)>=0 THEN GOTO 5020
5000 PRINT"TORPEDOS NAO OPERACIO
NAIS"
5010 GOTO 3200
5020 IF P>0 THEN GOTO 5050
5030 PRINT"TODOS OS TORPEDOS JA
UTILIZADOS"
5040 GOTO 3200
5050 INPUT" CURSO DO TORPEDO (0-
360) :";C1
5060 IF C1<0 OR C1>=360 THEN GOT
O 2050
5070 X5=ABS(SIN((C1*6.28318)/360
))
5080 X6=ABS(COS((C1*6.28318)/360
))
5090 S1=I1
5100 S2=I2
5110 IF X5>X6 THEN GOTO 5150
5120 X2=1
5130 X1=X5/X6
5140 GOTO 5170
5150 X1=1
5160 X2=X6/X5
5170 IF C1<=90 THEN GOTO 5260
5180 IF C1>=180 THEN GOTO 5210
5190 X2=-X2
5200 GOTO 5260
5210 IF C1>=270 THEN GOTO 5250
5220 X2=-X2
5230 X1=-X1
5240 GOTO 5260
5250 X1=-X1
5260 X=S1
5270 Y=S2
5280 P=P-1
5290 PRINT"--- TORPEDO LANCADO -
--"
5300 X=X+X1
5310 Y=Y+X2
5320 IF X<.5 OR X>8.5 THEN GOTO
5730
5330 IF Y<.5 OR Y>8.5 THEN GOTO
5730
5340 X3=FIX(X+.5)
5350 X4=FIX(Y+.5)
5360 IF Q$(X3,X4)=OS$(2) THEN GO
TO 5300
5370 PRINT"    ";X3;"-";X4
5380 IF Q$(X3,X4)=OS$(1) THEN GO
TO 5300
5390 IF Q$(X3,X4)<>OS$(3) THEN G
OTO 5580
5400 PRINT"***** KLINGON DESTRUI
DO *****"
5410 K3=K3-1
5420 K9=K9-1
5430 IF K9<=0 THEN GOTO 5930
5440 FOR I=1TO9
5450 IF FIX(X)<>K(I,1) AND FIX(Y
)<>K(I,2) THEN GOTO 5510
5460 K(I,3)=0
5470 KI=K(I,1)
5480 KJ=K(I,2)
5490 Q$(KI,KJ)=OS$(1)
5500 G(Q1,Q2)=INT(K3*100+B3*10+S
3)
5510 NEXT I
5520 FOR J=1TO9
5530 IF FIX(X+.5)<>K(J,1) THEN G
OTO 5550
5540 GOSUB 120
5550 NEXT J
5560 IF E<=0 THEN GOTO 5850
5570 GOTO 3200
5580 IF Q$(X3,X4)<>OS$(5) THEN G
OTO 5640
5590 PRINT"***** ESTRELA DESTRUI
DA ****"
5600 S3=S3-1
5610 Q$(X3,X4)=OS$(1)
5620 G(Q1,Q2)=INT(K3*100+B3*10+S
3)
5630 GOTO 5700
5640 IF Q$(X3,X4)<>OS$(4) THEN G
OTO 3210
5650 PRINT"* BASE DESTRUIDA, PAR
ABENS !!*"
5660 B3=B3-1
5670 Q$(X3,X4)=OS$(1)
5680 G(Q1,Q2)=INT(K3*100+B3*10+S
3)
5690 CS=5
5700 GOSUB 120
5710 IF E<=0 THEN GOTO 5850
5720 GOTO 3210
5730 PRINT"TORPEDO PERDIDO"
5740 GOTO 3210
5750 IF E<=0 THEN GOTO 5850
5760 GOTO 3210
5770 IF D(6)>=0 THEN GOTO 5800
5780 PRINT"CONTROLE DE DEFEITOS
AVARIADO"
5790 GOTO 3210
5800 PRINT"DISPOSITIVO      SITU
ACAO"
5810 FOR I=1TO5
5820 PRINT" ";DE$(I);"          ";
D(I)
5830 NEXT I
5840 GOTO 3210
5850 CLS
5860 PRINT:PRINT:PRINT
5870 PRINT"E DIA ";T
5880 PRINT"O ENTERPRISE FOI DEST
RUIDO"
5890 PRINT"A FEDERACAO FOI CONQU
ISTADA"
5900 PRINT"RESTARAM ";K9;" KLING
ONS"
5910 PRINT"    VOCE ESTA morto"
5920 END
5930 T1=T-T0
5940 RAT=K0/(T1*100)
5950 PRINT"E DIA ";T
5960 PRINT"A ULTIMO KLINGON FOI
DESTRUIDO"
5970 PRINT"A FEDERACAO FOI SALVA
. VOCE FOI"
5980 PRINT"PROMOVIDO A ALMIRANTE
."
5990 PRINT K0;" KLINGONS EM ";T1
;" ANOS"
6000 PRINT"  >>> MEDIA: ";RAT
6010 CLS
6020 END
```



uma publicação fonte

PROGRAMAÇÃO

A primeira revista brasileira para os compatíveis com Apple e IBM-PC



ANÁLISE DE HARDWARE:

Com tudo sobre os lançamento nacionais compatíveis com Apple e IBM-PC. Micros, impressoras, drives, monitores, placas e tudo que puder ser adicionado a estes micros.

ANÁLISE DE SOFTWARE:

Os programas que solucionarão seus problemas profissionais e comerciais. Para que você escolha o software mais adequado para rodar no seu micro.

DISKETTE OU CASSETE:

Não canse seus dedos, nem perca tempo. Receba sua PROGRAMAÇÃO com um diskette ou cassete contendo os programas para seu micro. (válido só para Apple e compatíveis)

INFORMAÇÃO:

As últimas novidades do Brasil e do exterior.

GAMES:

Análises dos melhores jogos encontrados no mercado.

LIST:

Programas e dicas para você digitar e rodar no seu micro.

E muito, muito mais...

SIM! *Quero receber PROGRAMAÇÃO para saber tudo sobre Apple e IBM-PC. minha escolha é:*

Programação - 4 números - Cr$ 8.000/
Programação + Cassete - 4 números - Cr$ 28.000,
Programação + Disk - 4 números - Cr$ 56.000,

Estou enviando um cheque nominal de n.º _____ do banco _____
à FONTE EDITORIAL E DE COMUNICAÇÃO LTDA.
Quero que minha assinatura seja enviada para:

Nome _____

Endereço: _____

Cep _____ *Cidade* _____

Estado: _____ *Telefone:* _____

Micro: _____

Envie este cupom para: PROGRAMAÇÃO
Av. Passos, 101 gr. 1203. Cep 20051 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 253-7730
Se não quiser cortar a revista, tire uma fotocópia

EM JUNHO

MICROFESTIVAL SP

Jurema Actis

Pelo que se pode observar durante a realização do Micro-Festival 84,o interesse pela Informática no Brasil ganhou novas dimensões. Isto porque dez mil pessoas pagaram ingressos para visitarem os estandes montados no Palácio das Convenções do Parque Anhembi, durante os quatro dias do Festival (de 21 a 24 de março). Em números, apenas 1200 a mais que no ano passado, porém, segundo os realizadores do evento, sem dúvida alguma, o nível dos visitantes foi superior aos do ano anterior.

Além do mais, foi possível aos pagantes participarem das palestras e debates diários. E o comparecimento comprovou a qualidade dos visitantes que se mostraram mais interessados e melhor informados.

Dos 62 expositores, em sua maioria fabricantes de microcomputadores, poucas novidades do setor foram exibidas. Entretanto, muitos dos aparelhos que foram apresentados durante a III Feira Internacional de Informática, realizada no mês de outubro do ano passado, já se encontram em linha de produção e já estão sendo comercializados. E esta é que foi a grande novidade do Festival.

Em matéria de hardware, quem acompanha de perto tudo que acontece no setor da microinformática, pode ver que os poucos equipamentos lançados ficaram por conta das pequenas empresas como a Angra Tecnologia e Sistemas que apresentou o ATS-2800, que foi idealizado e projetado para atender as diversas atividades. O sistema faz parte de uma nova geração de microcomputadores de alta performance e baixo custo operacional. Além disso, seu software foi especialmente desenvolvido e preparado para trabalhar em ambiente multitarefa.

A Compo do Brasil expôs em seu estande a sua nova linha de monitores Videocampo. Os monocromáticos, da série 12 MV e os multicromáticos, da série 14 MC. Um outro lançamento, inédito, da empresa foi o video colorido modelo 14 MC9, com sistema RGB.

Uma outra empresa, que recentemente ingressou no mercado, a CCE apresentou as placas de expansão de funções que está fabricando e esclareceu o público sobre o acordo operacional que entabulou com a Intelligent software, por meio do qual distribuirá junto com o Exato, pacotes de programas aplicativos por preços mais baixos. Dentre os pacotes encontram-se o SuperVisicalc, Controle Financeiro e SPA (Banco de dados).

A Spectrum apresentou o MicroEngenho 2 voltado especificamente para as necessidades do mercado com o seu teclado de letras maiúsculas e minúsculas, como se fosse uma máquina de escrever comum.

Com relação aos equipamentos de pequeno porte a Microdigital apresentou com destaque o TK-2000 Color. Por sua vez, a Ritas, fabricante do Ringo, mostrou a interface para impressora ou máquina de escrever tipo IBM, que é para ser utilizada no Ringo R470.

A Unitron lançou a nova versão do AP-II, com teclado inteligente. O novo equipamento, de nome AP-II TI, tem mais um microprocessador, exclusivamente para o controle do teclado. A Unitron também apresentou um novo terminal de vídeo de fósforo verde, com 12 polegadas, e um controlador de disco de 8 polegadas. Os produtos apresentados entrarão no mercado nos próximos meses.

A Victor do Brasil também mostrou uma nova versão do Elppa Jr., cuja principal inovação ficou por conta do barateamento do produto, conseguido por meio da utilização de matéria prima de qualidade um pouco inferior da utilizada na versão normal, além do uso de mão-de-obra barata (pessoal de escola técnica).

Mesmo a Itautec não chegou a fazer nenhum lançamento novo, mas apresentou a nova versão do I-7000, o I-7000 Jr E. Quem também sempre apresenta novidades é a Prológica, contudo, nesse Festival ela se limitou a mostrar sua linha normal de produtos.

A Racimec apresentou um micro portátil, o Senior, destinado a uso empresarial, com os mesmos recursos do modelo M-101, além de uma série de outros produtos como a Ita impressora, a Carla, também uma nova impressora de 40 posições e 120 CPS. A Microcraft também lançou um novo produto: o Craft II Plus e a Danvic, um novo equipamento, o Caçula.

Quem também apresentou algumas novidades foi a Sysdata que está oferecendo uma série de implementações para o Jr Sysdata. A engebrás também expôs o AS-1000 e a Dismac apresentou o D-8100.

As novidades

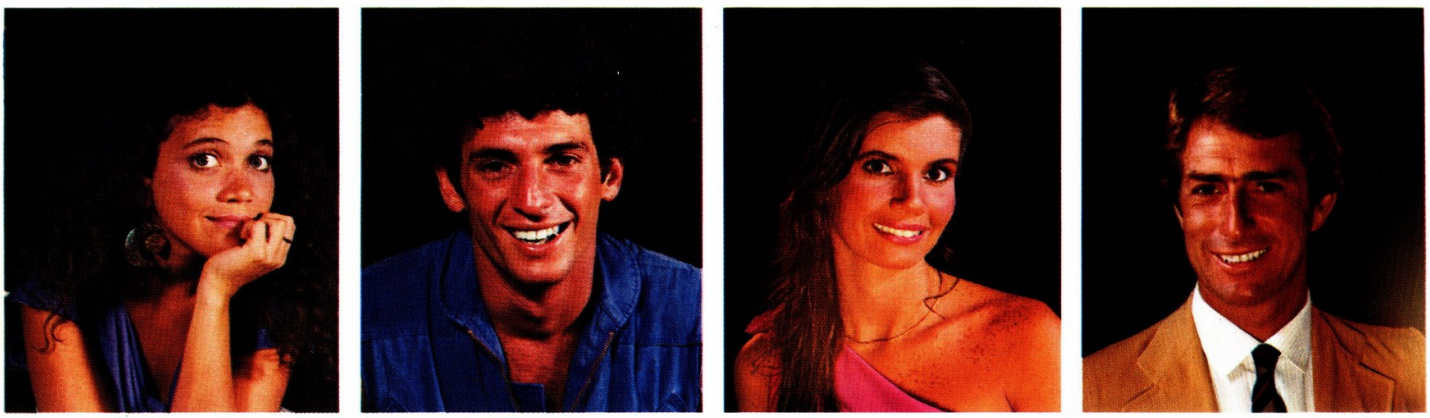
Muita coisa nova foi mostrada pelas empresas de software, cujos lançamentos se concentraram na área dos micros de 16 bits, como o do Grupo Approach, que lançou a sua linha de software compatível com os micros de 16 bits. A Compucenter também expôs seus softwares, que foram demonstrados nos micros de 16 bits da Scopus e Itautec, como o InteCalc, que é um sistema de folha eletrônica tridimensional; o InterPert é indicado para planejamento e controle de projetos; o intePlan é utilizado para controle de tempos e eventos. Além desses, também estiveram em demonstração os softwares SuperCalc 2, folha eletrônica da Sorcim, e o SuperCalc 3, folha eletrônica com banco de dados e capacidade de gerador de gráficos, tudo integrado, além de outros.

A Bit também mostrou seu sistema de banco de dados, o Bitfille 2.0, flexível para aplicações em clínicas e consultórios, para armazenar e manipular o cadastro de clientes e os dados de evolução.

Para os micros de 8 bits, a Spectrum demonstrou o Editex II, um processador específico para o seu equipamento - o MicroEngenho 2. Entretanto, a grande demonstração ficou por conta da Itautec que mostrou 160 diferentes pacotes para os seus equipamentos. Para desenvolver estes pacotes, a Itautec contratou 40 softwares houses para desenvolver os programas para seus micros.

Além dos lançamentos e das novidades demonstradas no Festival, também estiveram presentes editoras de publicações especializadas na área de Informática, como a MICRO & VÍDEO, que apresentou o número cinco aos visitantes e divulgou o próximo lançamento da *Fonte Editorial e de Comunicação*, a revista PROGRAMAÇÃO, que será lançada em junho e também será a primeira revista brasileira especializada nos micros da linha Apple e IBM-PC. O estande da MICRO & VÍDEO foi muito visitado pelos participantes do Festival e pelos expositores, que queriam saber mais detalhes a respeito das duas publicações.

Quem faz você feliz merece Masson.



O apoio firme no momento preciso. Um abraço forte e sincero que chega na hora certa.
Aquele reencontro inesperado. O sorriso luminoso que fascina.
Um carinho singelo que não faltou. A amizade que se mostra verdadeira.

Dê presentes Masson. Quase tão lindos
quanto a gratidão que existe em você.

Relógios de todos os modelos, desde os esportivos da moda até as clássicas marcas internacionais.

Óculos das grandes griffes, últimos lançamentos.

Jóias com design exclusivo na maior variedade de preços.

Presentes em couro, acessórios, utilidades. Os mais diversos preços, mas sempre no padrão Masson de qualidade.

YS ESCALA

RIO DE JANEIRO: *Centro* - Rua 7 de Setembro, 92 - 222-4210 - *Madureira* - Rua Carvalho de Souza, 288 - 359-3544 - *Méier* - Rua Lopes da Cruz, 20 - 289-3846 - *Copacabana* - Av. N.S. Copacabana, 1066 - 521-0493 - *Ipanema* - Rua Visconde de Pirajá, 514 - 239-7599 *Barra* - Barra Shopping - Loja 202 C - 325-6440 - *Niterói* - Rua Visconde do Uruguai, 402 - 717-7587 - *Duque de Caxias* - Rua Joaquim Lopes de Macedo, 23 - 771-3592 • **RIO GRANDE DO SUL:** *Porto Alegre* - Rua dos Andradas, 1459 - 225-5944 - Av. Assis Brasil, 396 - 42-0819 Av. Presidente Roosevelt, 1237 - 43-3687 - *Shopping Center Iguatemi* - Loja NP 48 - 34-4345 - *Canoas* - Av. Tiradentes, 205 - 72-1048 *Pelotas* - Rua Andrade Neves - 1909 - 22-3657 - *Novo Hamburgo* - Rua General Neto, 44 - 93-5407 - *Santa Maria* - Rua Dr. Bozano, 1178 221-7022 - *Caxias do Sul* - Av. Julio de Castilhos, 1634 - Loja 2 - 221-4270 • **PARANÁ:** *Curitiba* - *Centro* - Av. Luiz Xavier, 89 - 22-9500 *Piraquara* - Shopping Center Pinhais - Lojas 41 e 42 - 266-5863 • **SANTA CATARINA:** *Florianópolis* - Shopping Center Itaguaçu Lojas 217/218 - 46-0366 • **DISTRITO FEDERAL:** Av. W-3, 504 Bl. "B" nº 55 - 224-0099 - *Conjunto Nacional Brasília* - Loja 16 - 226-1348 *Taguatinga* - Av. Comercial Norte, CNB, 4 - Norte 9 - Lj. 1 - 561-1822 - *Park Shopping* - Loja 225-S, 233-9013 • **GOIÁS:** *Goiânia* - Av. Anhanguera, 2853 - 223-5552 - *Shopping Center Flamboyant* - Lojas 204/208 -241-3376 • **SÃO PAULO:** *Ribeirão Preto* - Shopping Center Rib. Preto - 636-4994 - *São Paulo* - Shopping Center Morumbi - Loja 91 - 542-0875.

MASSON

Joalheiros há 112 anos.

Link 727, mais um IBM-PC

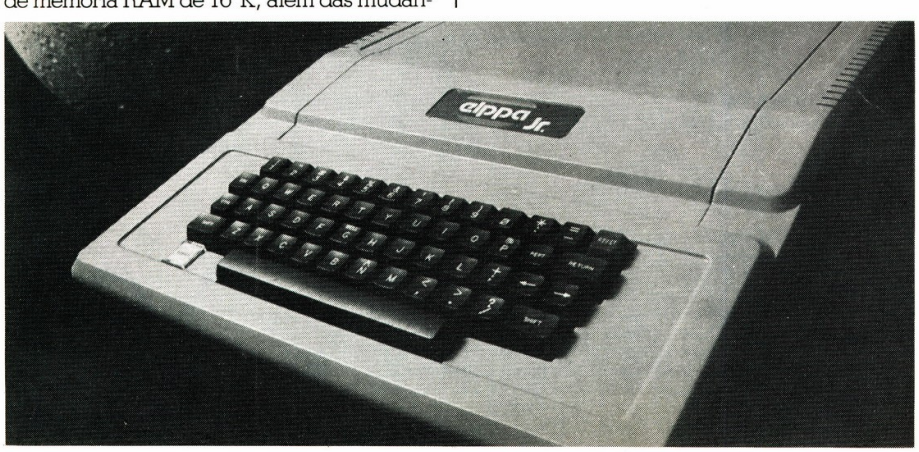
As características do Link 727, lançado em janeiro pela Microtec, são as mesmas do IBM-PC e, portanto, a compatibilidade é total com este modelo de micro que conquistou o mercado americano e em menos de três anos atingiu uma venda superior a 600 mil aparelhos.

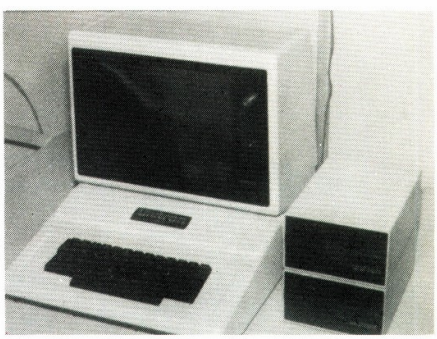
Sua configuração básica tem capacidade de 16 bits; processador Intel 8088, 5 MHz, memória ROM de 8 até 40 Kbytes e RAM de 64 k a 1 M. Ele tem cinco conetores de expansão de funções, controlador de quatro acionadores de discos de 5 e 1/4, com conetor para dois acionadores externos; controlador de vídeo mono ou policromático, com gráficos de 640 por 200 pontos a 8 cores de fundo e 8 de frente; teclado destacável de 85 teclas, monitor de vídeo em fósforo verde ou policromático, interface de até 16 terminais para multiusuários e vários sistemas operacionais, incluindo CP/M 86.

Elppa Jr, o modelo mais barato da Victor

Sob o ponto de vista operacional o Elppa Jr., o mais novo lançamento da Victor do Brasil, apresenta as mesmas características dos demais aparelhos do sistema Apple. Entretanto, algumas inovações resultaram no barateamento do produto, cujos preços de lançamento são: Cr$ 744 mil, versão de 16 K, e Cr$ 874,5 mil, na versão de 48 K. Isto foi possível graças à utilização de matérias primas de qualidade um pouco inferior às utilizadas na sua versão normal. O que também colaborou em muito com estes custos mais baixos, foi a configuração com capacidade de memória RAM de 16 K, além das mudanças no teclado, na mecânica e partes metálicas de ferro.

Este novo microcomputador pessoal mantém as mesmas características de compatibilidade com o Apple II plus e é recomendado pelos fabricantes para aplicações escolares, pessoais e profissionais de pequeno e médio porte. Está sendo fornecido em versões de 16 K ou 48 K expandíveis de memória RAM, ROM de 12 Kb, fonte de 2,5 amperes, linguagem Basic residente e também opera em CP/M, Cobol, Fortran, Pascal, Tasc, Forth e Pilot.



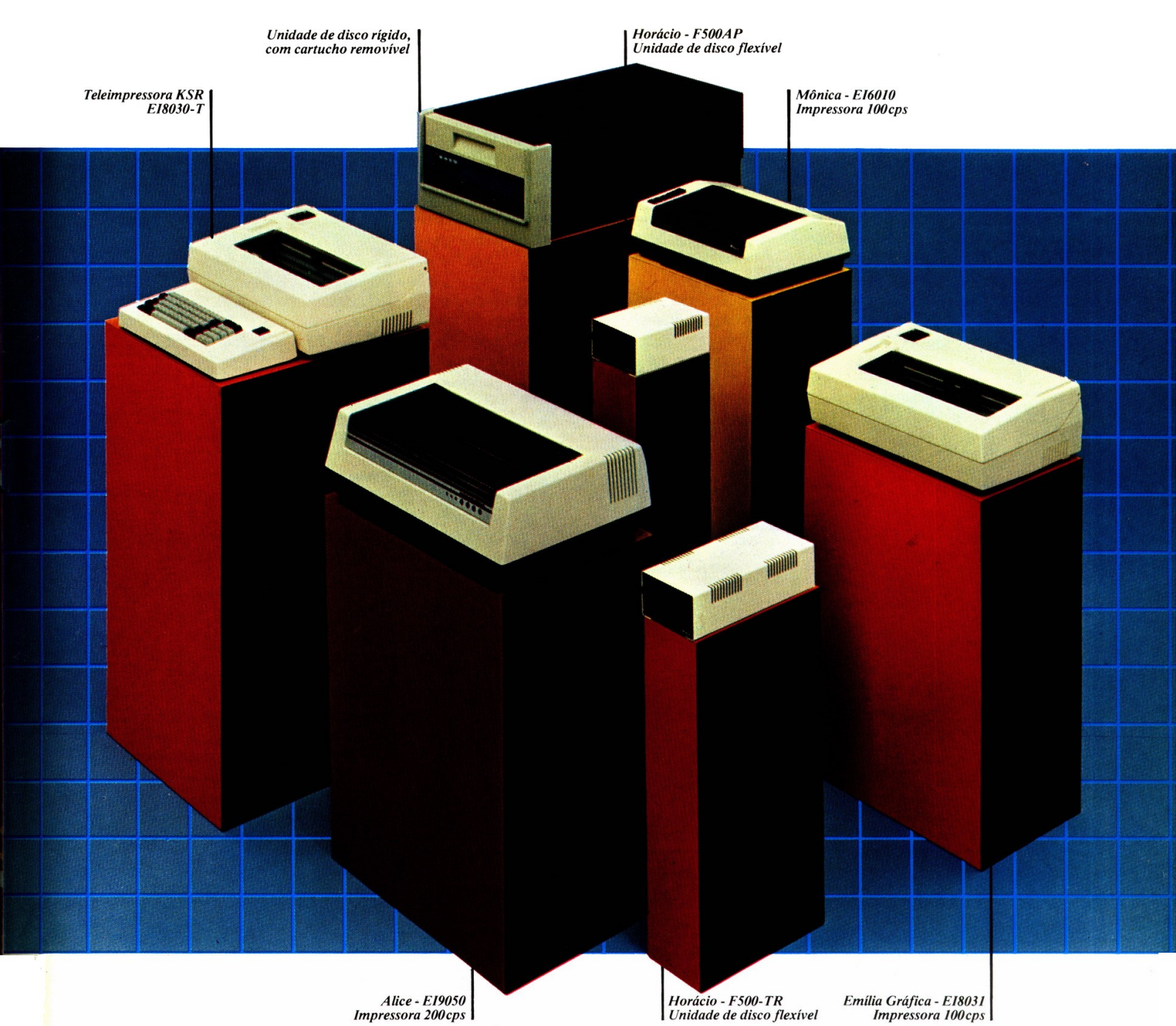


AP-II TI, da Unitron

A grande novidade da Unitron, fica por conta da nova versão do AP II, modelo convencional da empresa. O novo micro, de nome AP-II TI, já vem com teclado inteligente, graças a introdução de mais um microprocessador 6502, exclusivamente para o controle do teclado, que agora, entre outras vantagens possibilita ao próprio usuário a definição de funções, contando com três fontes de caracteres diferentes de 4 Kb.

O gerador de caracteres permite atuar com as mesmas funções existentes nas teclas de uma máquina de escrever, além do mais, o teclado já vem com teclas para letras maiúsculas e minúsculas e toda a acentuação e caracteres da língua portuguesa.

Os usuários que já possuem o AP-II, poderão adquirir apenas o teclado inteligente para expandirem seu equipamento.



Eficiência e Confiabilidade. Em Toda a Linha.

A Elebra Informática vem trabalhando na criação de uma tecnologia nacional de vanguarda, adequada às reais necessidades de fabricantes e usuários de computadores.

Através de vultosos investimentos em pesquisa e desenvolvimento de produtos, a Elebra Informática em pouco mais de 5 anos é a maior empresa nacional do setor de periféricos.

Fabricando impressoras, teleimpressoras, unidades de discos rígidos e flexíveis da mais avançada tecnologia e comprovada qualidade, é também uma das maiores empresas da área de informática do país.

A Elebra Informática continua a crescer gerando novas tecnologias e lançando novos produtos, sempre eficientes e confiáveis, que estarão integrando computadores brasileiros em todo o território nacional.

ELEBRA INFORMÁTICA

5 ANOS ELEBRA INFORMÁTICA TECNOLOGIA NACIONAL DE VANGUARDA

Avenida Brigadeiro Faria Lima, 1.383 - 6º and. - Telefone: (011) 815-7633 - Telex (011) 25957 ELIN BR - São Paulo - SP
Avenida Rio Branco, 50 - 10º and. - Telefone: (021) 253-5596 - Rio de Janeiro - RJ

Filiada à ABICOMP

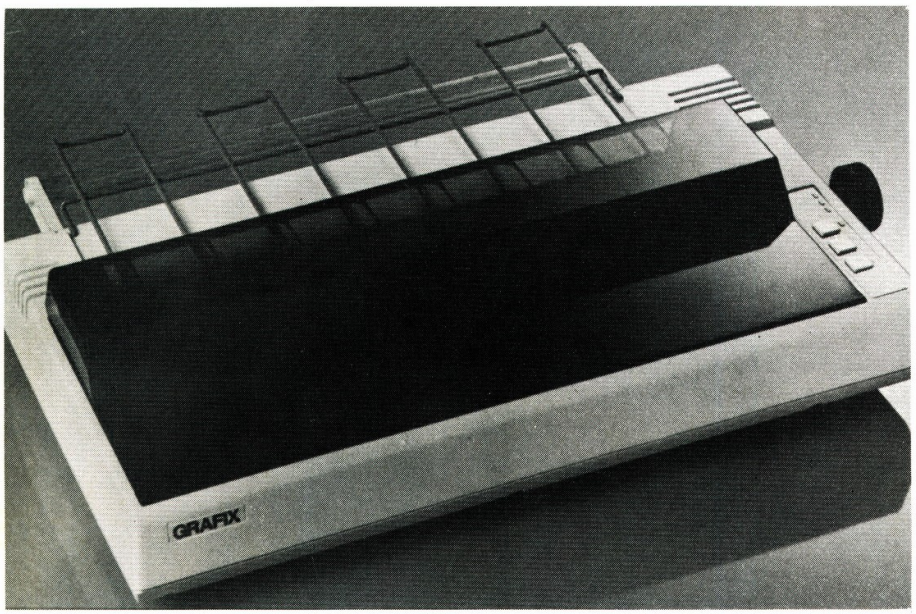
Grafix 100, versão mais avançada da Scritta

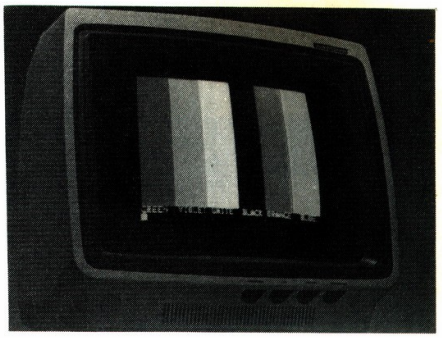
Mais veloz que sua antecessora, a Grafix 80, a nova impressora da série MX, da Scritta, apresenta como vantagem a impressão com uma matriz de pontos a 100 CPS, além de ser uma versão brasileira da Epsom MX 100.

Dentre suas especificações, a Grafix 100, que também é uma impressora muito versátil, é bidirecional com busca lógica, e pode ser modificada para unidirecional da esquerda para a direita por comando de programa.

Ela também imprime em quatro tamanhos: normal, comprimido, expandido e comprimido-expandido. Tem 255 caracteres ASCII em matriz 9x9, o avanço de linha é programável de 1 a 85/72 e o controle de espaçamento entre as linhas pode ser feito em incrementos de 1/216", ou seja 1/3 de um ponto.

A Grafix 100 é uma impressora do tipo matricial que para formulários, além do controle de espaçamento, tem tabulação horizontal com até 12 posições, e vertical com 8.





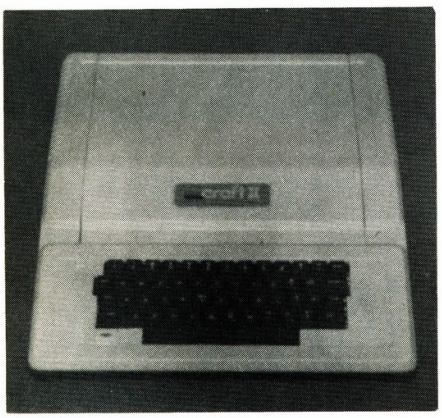
Monitores da Compo

Dentro de mais alguns dias a Compo do Brasil vai poder suprir o mercado com sua primeira linha de monitores de vídeo, fabricados no país, com 24 MHz (que define a qualidade da resposta).

Os primeiros modelos foram apresentados no Micro-Festival de Informática, realizado no Palácio das Convenções do Parque Anhembi, no final do mês de março, em duas séries, MV 12 (em fósforo verde ou âmbar, com 12") e 14 MC (em vídeo colorido).

Os monitores Videocompo monocromáticos são de baixa e alta resistência em vídeo composto e vídeo TTL, sincronismo horizontal e vertical compatível com TV. Os modelos da série colorida são compatíveis com entrada de vídeo RGB, têm resolução semigráfica, sistema in line, sincronismo horizontal e vertical e tela anti-reflexiva (opcional).

Estes aparelhos vão ser comercializados através de todas as revendedoras especializadas pelo preço de 62 ORTNS, os monocromáticos e 100 ORTNs, os cromáticos.



Mais um Apple: o Craft II

Mais um Apple no mercado e com uma grande vantagem em relação aos concorrentes: por um preço abaixo dos demais. O novo equipamento, o Craft II, segundo seus fabricantes, é uma cópia perfeita do Apple II Plus americano e entrou na disputa com uma companha maciça de lançamento com ênfase no preço: Cr$ 1,09 milhão.

O Craft II, fabricado pela Microcraft, tem fonte de alimentação especial de 5 volts e 5 amperes, teclado de alta qualidade, com possibilidade de repetição automática de tecla e mudança vertical de cursor.

Junior E, o novo micro da Itautec

A mais nova versão do I-7000, o Júnior E, também foi apresentado por seus fabricantes no Micro-Festival 84. O novo modelo da Itaú Tecnologia apresenta as mesmas características de seus dois irmãos mais velhos, o I-7000 e o I-7000 Junior, em matéria de compatibilidade, embora sua versão seja mais simplificada.

Seu módulo básico tem microprocessador NSC 800 D4, 4 MHz, 64 Kbytes de memória RAM, 4 Kb de memória de vídeo e mais 4 Kb de Eprom de inicialização e testes. O teclado é de 79 teclas, sendo 12 teclas de função, teclado numérico separado e teclado tipo máquina de escrever com caracteres em português.

Além disso, ele tem controlador de vídeo colorido, 40 ou 80 colunas por 25 linhas, ou ainda um modo semi-gráfico, com 160 x 100 pontos endereçáveis na tela. Interface paralela, padrão centronics ou dataproducts, interface serial assíncrona/síncrona RS 232 ou elo de corrente Itautec e velocidade de comunicação programável de 50 a 19200 bps.

Durante o Micro-Festival, dois modelos Júnior E estavam em demonstração no estande da Itautec, operando para emular terminal e impressora IBM, com Basic on-line para processamento distribuído e com sistema de entrada de dados.

AS-1000

o micro que cresce com você.

O Microcomputador AS-1000 é uma ótima escolha para quem está iniciando na ciência da computação. Seus recursos de programação e sua concepção modular, porém, permitem que ele o acompanhe até as aplicações mais sofisticadas.

O AS-1000 já nasce com uma biblioteca de milhares de programas para jogos, administração doméstica, aplicações comerciais e profissionais.

O AS-1000 é fabricado com a qualidade ENGEBRÁS e garantido por um ano.

Entre na era da informática com a escolha certa. AS-1000, o seu micro pessoal.

Escreva-nos, sua correspondência não ficará sem resposta.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- 16 K bytes de memória iniciais
- Expansão interna para 32 e 48 K bytes
- 8 K bytes de memória EPROM
- Microprocessador Z-80A
- Teclado de membrana com ação mecânica positiva
- 40 teclas e 154 funções
- Basic e linguagem de máquina
- Vídeo normal ou reverso
- Saída para qualquer impressora
- Manipula até quatro cassetes com geração de arquivo
- Modem
- Joystick
- Speed File
- Fonte de alimentação embutida (110/220 volts)
- Nível de leitura de gravação automático

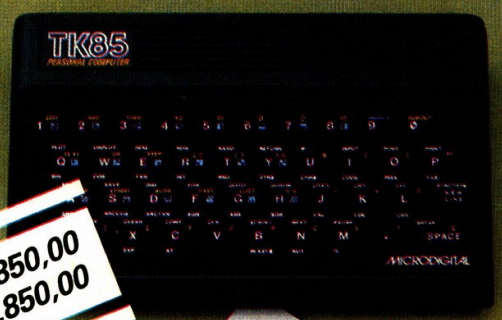
ENGEBRÁS
ELETRÔNICA E INFORMÁTICA LTDA.
Rua do Russel, 450 - 3.º andar
cep 22210 Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (021) 205-4898

Aqui você tem a melhor iniciação em microcomputação que existe.

* Cr$ 179.850,00

O TK 83 já ensinou mais de 2 milhões de pessoas.
Ele é muito fácil de operar. Usa o Basic, e a memória chega até 64 K bytes, e aceita monitor, impressora e joystick.
Num instante você vai estar resolvendo problemas programando, ou vencendo os muitos jogos disponíveis. O TK 83 não é só a melhor iniciação. Também é a mais divertida.

Aqui você já aplica os seus conhecimentos



16 K - * Cr$ 369.850,00
48 K - * Cr$599.850,00

Com o TK 85 você também pode se divertir muito: ele tem dezenas de jogos disponíveis.
Mas ele já é mais sofisticado. Tem software já pronto. Linguagens Basic e Assembler. Teclado tipo máquina de escrever, com 40 teclas e 160 funções. 16 ou 48 K de memória RAM, e 10 de ROM. Gravação em high-speed, e função Verify, para maior segurança.
Quando você já estiver apaixonado por microcomputação, ele vai corresponder totalmente.

Aqui você mostra tudo o que sabe.

* Cr$ 849.850,00

O TK 2000 Color tem tudo que os melhores micros têm. Menos o preço. Aceita diskette, impressora (já vem com interface), alta resolução gráfica à cores podendo ser ligado ao seu TV colorido ou P&B. Tem 64 k de memória RAM e 16 k de memória ROM. Com excelente software disponível.
Você pode mostrar tudo o que sabe. Sem precisar mostrar muito dinheiro.

MICRODIGITAL

Microdigital Eletrônica Ltda
Caixa Postal 54121 - CEP 01000 -
São Paulo - SP Telex nº (011) 37008 MIDE BR

* Preço sujeito a alteração

À venda nas boas casas do ramo, lojas especializadas de fotovideo-som e grandes magazines em: **ALAGOAS** - Maceió, Palmeira dos Indios, **AMAZONAS** - Manaus, **BAHIA** - Salvador; **CEARÁ** - Fortaleza, **DISTRITO FEDERAL** - Brasília, **ESPÍRITO SANTO** - Vitória, **GOIÁS** - Goiânia, **MATO GROSSO** - Cuiabá, **MINAS GERAIS** - Belo Horizonte, Divinópolis, Itajuba, Juiz de Fora, Poços de Caldas, São João Del Rei, Teófilo Otoni, Uberlândia, Uberaba, Viçosa, **PARAÍBA** - Campina Grande, **PARÁ** - Belém, **PARANÁ** - Curitiba, Londrina, Maringá, **PERNAMBUCO** - Recife, **RIO DE JANEIRO** - Campos, Niterói, Nova Friburgo, Petrópolis, Rezende, Rio de Janeiro, Volta Redonda, **RIO GRANDE DO SUL** - Bagé, Canoas, Caxias do Sul, Ijuí, Novo Hamburgo, Pelotas, Porto Alegre, Sant'Anna do Livramento, Santiago, Santa Rosa, São Leopoldo, **RIO GRANDE DO NORTE** - Natal, **RONDÔNIA** - Porto Velho, **SÃO PAULO** - Araraquara, Assis, Avaré, Bauru, Birigui, Botucatu, Campinas, Catanduva, Franca, Guarulhos, Itu, Jacarei, Jaú, Limeira, Lins, Marilia, Mogi Guaçu, Mogi das Cruzes, Ourinhos, Piracicaba, Pirassununga, Promissão, Rio Claro, Ribeirão Preto, Santos, Santa Barb. d'Oeste, São Bernardo do Campo, São João da Boa Vista, São Sebs. da Grama, São Carlos, São José do Rio Preto, São José dos Campos, Stº André, São Paulo, Sorocaba, Suzano, Taubaté, **SANTA CATARINA** - Blumenau, Brusque, Florinópolis, Itajaí, Joinville, **SERGIPE** - Aracajú, Se você não encontrar este equipamento na sua cidade ligue para (011) 800 - 255.8583.